PSV 专辑

PSV SPECIAL

VOL.9

























THE LEGEND OF HEROES
閃の軌跡 II
センノキセキ II
2014 ON SALE
2014 MAY 5
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31
Falcom
©2014 Nihon Falcom Corporation All Rights Reserved.

PSV专辑 PSV SPECIAL VOL.9

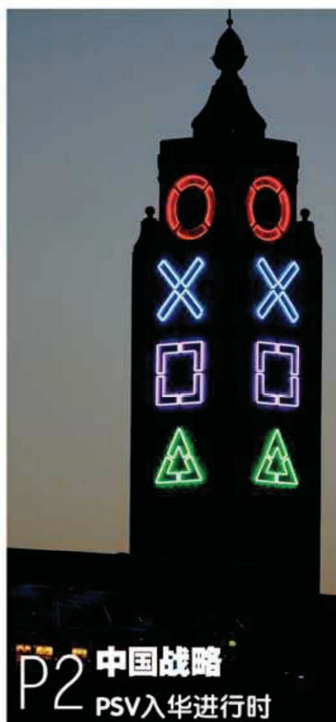
光盘地址：http://www.tudou.com/programs/view/naZ4X30mBoc/
密码：FJKa54



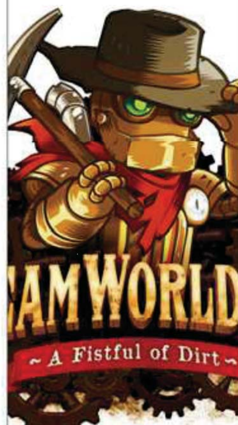
Vita动态



Vita企划





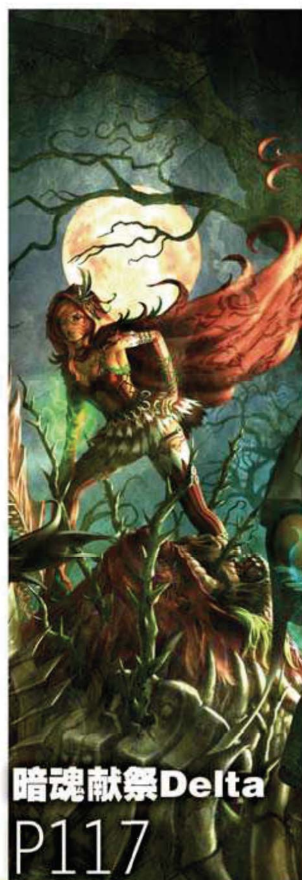


Vita动作



Vita攻略





投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《PSV专辑》不予承担任何责任。

2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《PSV专辑》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《PSV专辑》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《PSV专辑》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《PSV专辑》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《PSV专辑》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《PSV专辑》读者服务部（收）邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net

PlayStation Now

PlayStation LIBRARY OF GAMES








PlayStation®4 PlayStation®Vita PlayStation®3 Televisions Tablets Smartphones

中国战略 PSV入华进行时

2014年愚人节，一则并不愚人的消息被中国主机游戏玩家们奔走相告。SCEJA在这一天宣布设立中国战略部，并由极为熟悉中国市场的添田武人担任部长。SCEJA中国战略部是原亚洲战略部下属的中国事业企划课，将其升级为部门，至少说明中国区业务重要性的提升。在中国游戏机禁令已放开的背景下，SCEJA此举被认为是将推出中国大陆行货主机的征兆。

此时距离当年国行PS2仓促上市而又被紧急叫停刚好过去十年。这十年，中国游戏业从毫不起眼成长为全球规模第二，年产值已超越日本。同时这也是全球最大的劣质游戏集散地，无数毫无游戏性、毫无乐趣、毫无创新的游戏赚得盘满钵满。这一切，让那些有创意、有技术却在亏损边缘挣扎的国际游戏巨头们口水横流。

中国之役，或将成为全球主机大战格局的最大变数。

文 Lancer 美编 澄香

本地智慧

2013年4月1日，SCE Japan和SCE Asia统合成SCE Japan Asia。这次架构调整极为低调，在网上甚至很难找到相关的新闻稿。但SCEJA的成立，表明SCE的业务版图已悄然生变。中国区的重要性已被提高到与日本相当的高度。

SCEJ曾是SCE集团最重要的地区分公司，而随着日本地区所占业务比重的逐年下降，SCEJ的重要性也每况愈下。到了PS3时代，SCEJ的营业收入仅相当于SCEE和SCEA的零头。而曾经不起眼的SCE Asia，一直在奋起直追。SCE Asia虽是以亚洲为名，其实大部分收入都来自港台以及暗藏背后的中国大陆灰色市场。现在它已成为欧洲、美国、日本之后的SCE第四大业务区域。在PS4推出之后，家用机市场已与日本无关，SCEJ的业务规模只会进一步萎缩。但是在亚洲还有一个巨大的增长潜力，这是一片尚未发掘的处女地，其蕴含的潜力无法估量。但它也是全球最复杂的市场，其他地方的经验并不适用。SCE需要一个真正了解中国的领军者。

添田武人是一个能真正接上中国大陆独特地气的日本管理层，他自由成长于北京，毕业于北大文学系，1992年加入索尼。这位自称“中文与日语都是母语”的日本人，曾在中国的大街小巷做过最基层的市场调查，与普通顾客进行面对面的交流，他深刻了解中国草根阶层的心态与消费习性，又对中国的政策环境有深入的研究。

上世纪90年代，索尼产品大举进入中国，添田武人是在背后穿针引线的重要人物。他深知“日本的技术深受中国人的认可，但要在中国销售日本的服务与技术经验，必须要接地气”。

本地化、接地气，是添田武人的重要理念。他会用标准北京腔的普通话与北京的媒体记者们谈笑风生，他的措辞用语会让人以为站在面前的是一个活脱脱的北京本地人。13年前，担任索尼中国公关经理的添田武人，参与了PS2国行的推进计划。可惜壮志未酬，一纸禁令将一切部署完全打散。此后十几年，索尼小心翼翼，数次试探大陆游戏市场，屡屡因政策高压无功而返。



▲添田脚踏实地，在中国市场从零开始积累着宝贵经验。这位“中国通”的知识和经验被索尼看中，接下来等待他的是相当了不起的任务。

家用机错过了中国游戏业发展的黄金十年。这十年，韩系与美系网游大举入侵，中国成为全球最大的网游市场。而后社交游戏与手游

崛起，在此领域正蓬勃发展的日系军团终于得以借道进入中国。

2012年，Gree以日本土豪的形象进军中国，成立了北京聚逸锐合网络科技有限公司，开出重金四处招揽英才。添田武人成为其中国事业开发经理，在其率领下，北京聚逸积极与中国媒体合作，表现出极大的诚意，并针对中国市场开发了专门作品。但在此过程中，添田武人也发现这些短期暴富的社交游戏公司过于急功近利，完全不像传统日企的稳扎稳打，反而更接近于同样急躁的中国企业。



▲Gree中国办公室大门紧锁，仅一岁大的该事业分部突然夭折。

2013年5月，Gree宣布撤出中国。添田武人在其新浪微博中意有所指地说："和在索尼的时候一样，经历一些事情学到一些东西。不同的是，索尼时代有更多正能量！Sony是我的钟爱！"

据说Gree撤出中国的导火索是为中国市场开发的一款游戏内测数据不佳，而其日本总部也出现营收下降的苗头，为了将资源集中在盈利性更高的项目，因而决定解散持续亏损的中国分部，专注于发展高利润率的日本本土游戏。仅仅成立一年，就因看不到利润而撤退——如此急功近利，与深耕中国市场数十年的索尼毫无可比性。恰逢此时，中国取消游戏机禁令的消息传出，家用机三巨头都在明面上或暗地里积极行动。再次为索尼打开中国市场——此时是添田武人的最佳时机。


▲同时热爱着中国与日本的添田，力图在两国之间架起双赢的生意桥。

失落的十年

十年前，国行PS2折戟的原因，除了游戏机禁令外，另一个主要因素是时机不够成熟。

早在2002年，索尼于上海设立了PS事业推进室，之后以此为基础成立了索尼中国有限公司PS本部，开始为国行PS2做准备。

2003年5月，索尼向中国政府申请引进PS2。由于此时游戏机禁令的利剑高悬，索尼不能将PS2叫做"游戏机"，而是称之为"电脑娱乐系统"。其实叫什么名字并不重要，能够绕过禁令，将主机成功推出，已经是索尼政府公关的重大胜利。可惜在软件审批环节还是被牢牢地卡住。

行货PS2公布后，玩家不满意的地方很多，但最不满的可能还是其完全锁区。PS2的天朝特供机型"SCPH-50009"定价为1988元人民币，比当时的水货机贵四五百元左右。如果能够享受完善的售后服务、更好更多的中文游戏，也许很多玩家也不在意那四五百块钱。令人无法接受的是，这部天朝特供机只能读取天朝特供游戏，美版、日版、港版都不兼容。国行的游戏也无法在其他地区的机型上运行。

当时索尼公布的国行PS2游戏定价为168元，以当时的物价水平与电脑游戏平均价格来说，这个价位确实有点高，不过已经大大低于港版和台版的游戏售价。为了避免国行版游戏回流到港台地区，冲击当地软件市场，因而决定国行版采取特殊制式，无法在港版机上运行。这一点玩家还可以理解，但国行PS2无法运行港版和日版游戏却让人无法接受。而其根本原因是有关部门对内容管理的需要。XX局和XX署们不容许在国内正式发行的主机上能够运行那些来自国外的、未经审查的内容，即使这些内容是通过水货渠道流入，而且在同样是水货渠道流入的主机上可以轻松运行。打击水货是其他部门的事，这些审查部门的职责是要确保他们审核过的主机上不会有不恰当的内容。由于需要通过层层审批，注定能顺利推出的游戏不多。即使顺利推出，也是时间严重滞后、且大量删节的太监版。只能玩这些游戏的国行PS2，叫人如何购买？


▲十年前的行货PS2乍上市就引起媒体和玩家的强烈反响，但多方被制约的机能注定它无法行远。

国行PS2的结局是在发售后不久就被某部紧急叫停，据说幕后原因是政府公关不到位，搞定了某署而未摆平某部。其实就算没有被紧急叫停，价格高且锁区的国行PS2也走不了太远。



▲从上海自贸区正式揭牌那天起，嗅觉敏锐者便闻到游戏机解禁的趋向。

十年后，游戏机禁令终于被解除，并成为上海自贸区相关政策中最令人关注的一条。此时的市场环境与当年相比又有哪些不同？

首先是在物价方面，中国大陆一二线城市的物价水平已与香港和台湾基本相当。当年三四百元一张的游戏价格，足够一个穷学生用一个月，而现在只能在中高档餐厅吃两三顿。在收入方面，尽管平头百姓不大愿意相信官方统计数据，但十年来社会各阶层平均收入大幅提高是不争的事实。如果说十年前上海的人均月收入只能买8套正版游戏，那么现在大概能买20套。购买正版游戏不再那么令人感到肉疼。再者是用户消费习惯方面。由于网络服务日益成为家用机游戏的重要组成部分，加之盗版游戏在应对固件更新等方面的种种不便，中国玩家根深蒂固的盗版观念正逐步改变。

中国大陆的游戏机市场究竟



▲备受玩家追捧的中文版《最终幻想X HD版》，国内核心玩家虽然在比例上是小众，但绝对数量并不少。

有多大？目前并没有一个可靠的统计数据。仅以淘宝的成交记录作为一个大致参考，PSV每月销量就在6000台以上，加上其他网购渠道、实体店的店头销量，以及从境外购买带回国内的数量，中国大陆玩家每月购买的PSV数量应该在1万台以上。这是PSV在中国没有盗版、没有正式的网络服务、没有任何营销宣传的情况下实现的，相比之下，目前PSV在美国的月销量不过在两三万台左右。如果PSV在中国投入与美国相等的营销预算，以及同等的网络服务，PSV中国区销量相信可以超越美国。

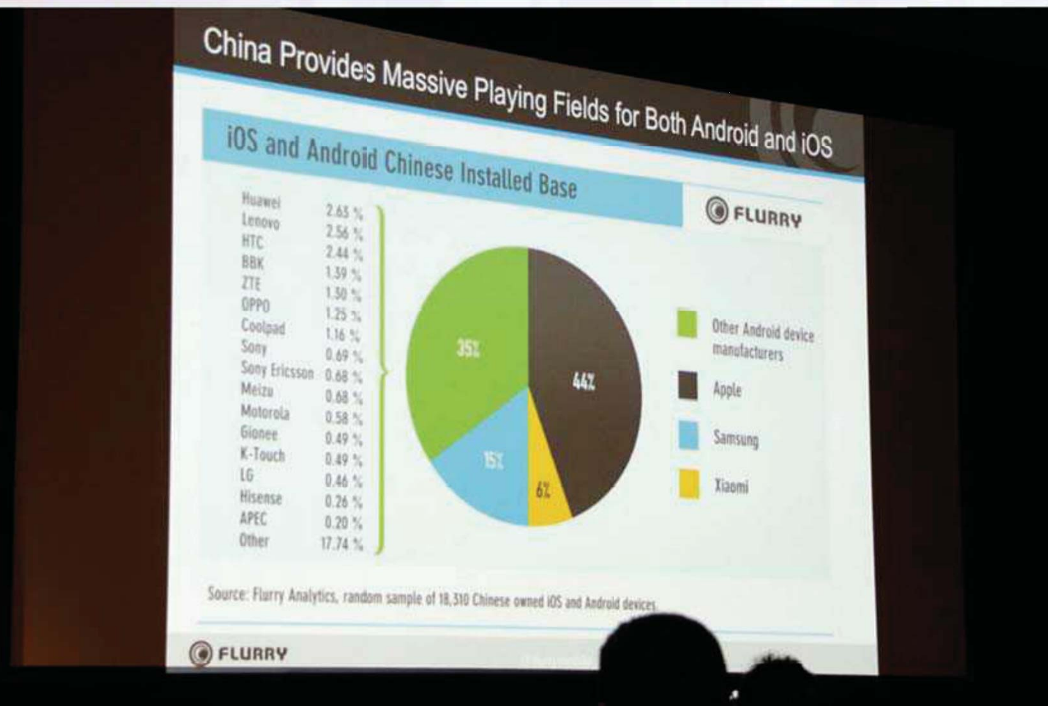
软件销量方面，《最终幻想X HD版》中文版发售后获得国内玩家热情追捧，在淘宝上价格被炒高了100元左右，且持久不降。即便如此，保守估计仅网购渠道的销量就在万套以上。另外还要考虑到店头零售销量、境外购买、日版销量，以及数量可观的港服数字版销量。假如PSV在国内有正规的销售渠道，假如《最终幻想X HD版》大陆版售价与港版相当，假如我们在地铁站或者电视里还能看到它的电视广告，它的销量会增加多少倍？

先锋部队

上海自贸区放开游戏机禁令的消息发布后，国内游戏厂商们欢声雷动，家电厂商、手机厂商与网游厂商迅速结盟，短短几个月时间里公布了数十款机顶盒性质的游戏机产品。反倒是曾分别以自己的方式进入中国的索尼与任天堂异常平静。索尼显然不会“一朝被蛇咬，十年怕井绳”，平井一夫几年前就任索尼社长时就已表示，中国市场将会是索尼最重要的动力引擎。索尼将会用一切手段、尽一切可能开拓中国市场。但上一次的教训告诉索尼，对于游戏机这种涉及文化娱乐及网络的产品，高调不如低调。

虽然游戏机禁令放开，但内容审核这道坎依然存在。除了允许生产销售游戏机这一点外，目前的政策环境与十年前相比并无本质区别。在中国发行行货游戏仍然要面临层层审核、内容删改、时间滞后等因素。而且与十年前相比，当今主力3A大作在色情、暴力、政治等方面的问题涉及得更多。其中有多少游戏能通过审核？这一点国内玩家们心知肚明。如果行货主机仍然是与美版、日版、港版都不兼容的天朝特供版，如果行货机只能玩各部各局审核修改后的清白版，又有多少玩家愿意埋单？

既然如此，我们何不继续买水货？虽然我们要忍受更高的价格与更差的网络，但我们至少可以第一时间玩到无删减的一线大作。索尼也看到了繁体中文版游戏经由水货渠道流入内地之后带来的直观收益。所以索尼在台湾设立了中文化游戏中心，在游戏开发阶段就同步展开中文化工作，让更多大作能够以最快速度推出中文版。这些游戏的市场主力早已从港台地区转为内地。索尼不需要为内地市场付出任何发行费用、广告费用乃至人力成本，即可坐享水货渠道和电商们为他们创造的间接收益。于厂商、于玩家而言，这似乎都是一个不错的解决方案。



▲中国目前手游市场规模已达2亿五千万台终端数，只要有1%的人选择PSV，对于索尼而言其诱惑力和重要性已不亚于日本。

但没有营销、没有推广，就意味着游戏机永远无法摆脱在中国的小众娱乐身分。玩家自发的消费需求，也许可以在中国维持一个与法国或意大利相当的主机市场规模。但中国市场的真正潜力若得到释放，规模可能在日本之上，甚至直追美国。或者至少有可能是掌机市场规模做到与美国相当，而家用机市场规模与日本相当。索尼显然不可能只满足于一棵树而放弃一片森林。

掌机或许是PlayStation进入中国的最快手段。中国政府在严格控制电视端的同时，对于移动端却给予了很大的政策扶持，监管相对宽松。将PSV定位成类似于平板电脑的移动端产品，引入中国的程序会简化许多。而且与电视游戏相比，掌机游戏在暴力、色情、政治方面敏感内容少得多，软件审核方面阻力较小。

若抛开政策因素不谈，消费者习惯问题是国内玩家普遍对行货游戏机持悲观态度的原因。主流社会不知道PSV的存在，超过3亿的网游和手游玩家也不知道PSV的存在。他们之中大部分从未玩过PS和掌机，即使他们能够接受1000元的硬件价格，也无法接受200多元的软件价格。即使这些玩家能在免费手游中花费数千元，他们也不会花200元去买一款完全不了解的游戏。中国家用机市场保持断层状态20多年，索尼要在此时进入中国市场，将面临严峻的所谓“消费者教育”问题，也就是让那些几十年来从未玩过家用机游戏的玩家去尝试、并体会家用机和掌机游戏的乐趣，习惯这种有别于网游的游戏方式。要在主流人群中进行“消费者教育”，就需要巨额的广告预算、要有持续高密度的广告与营销活动。要向一个全新的消费群体推销一种他们从未听过的产品类型，需要数倍于普通产



▲国内各平台的玩家并不那么相亲相爱，索尼必然可以从中找到对自己保有“信仰”的特定群体。

品的广告预算。笔者并不认为索尼会舍得投入重金将PSV往主流市场推。更经济实在的做法是面向那些已经流失的家用机玩家，以及PC单机游戏玩家，并通过一些市场营销活动，促进已有的PSV用户向身边朋友进行口耳相传式传播。

PSV不可能成为与手游一样的社会现象，索尼也从未奢望PSV变成主流。合理的目标是将PSV从"极小众化产品"变成"小众化产品"。在美国和日本，PSV同样是小众产品。PSV迄今为止在日本的累计销量不过270万台，只有《智龙迷城》日本玩家数量的八分之一，是日本手游玩家数量的三十分之一。而中国手游玩家已超过3亿，其中哪怕只有1%的人购买PSV，就是300万台的规模，超过了日本。

游戏机进入中国的另一个重要潜在市场，是那些对国产游戏和F2P反感透顶的玩家。在F2P经营模式推动下，中国游戏产业连年高速增长，但玩家的不满情绪也在同步膨胀。中国的游戏厂商与玩家之间，不是服务与被服务的关系，而是恶心与被恶心的关系，是坑与被坑的关系。从核心玩家到游戏媒体编辑，都由衷反感国产游戏与F2P。单机游戏即使在他们身上赚不到钱，至少也赚到了口碑。那些反感国产网游，又有过单机或电视游戏经验的玩家，将会是国行游戏机重要的潜在市场。

突破口

十几年前，添田武人为索尼开拓中国市场，当时做的是传统消费电子，打交道的是传统媒体；十几年后，添田武人通过Gree的工作经历，积累了网络新媒体的推广经验。游戏机介于传统电子产品与互联网产品之间，可在两方面渠道同时发力。

2012年，SCE相继在北京和广东设立办事处，在开展政府公关的同时，也开始接触中国游戏媒体。近两年来SCE积极邀请UCG、新浪游戏、TGBUS、A9VG等国内游戏媒体参与其各种官方活动，并提供了不少大作的全球独家资讯。这表明了SCE市场推广的精准定位。初期阶段，这些专业电视游戏媒体的读者将会是SCE的主要目标。SCE首先要将盗版玩家变成正版用户，让那些"因为没有盗版，所以不买主机"的玩家加入到正版大军，而目前尚无盗版的PSV是最佳突破口。

中国大部分电视游戏媒体在盗版游戏的土壤中成长，但所有游戏编辑都在期待市场的正规化。游戏机禁令解封之后，电视游戏媒体纷纷从游击队转型为正规军。完美世界等网游企业开始收购电视游戏媒体，在游戏机进来之前先控制住媒体渠道。有正规军介入的好处是可以扩大电视游戏媒体的覆盖人群，并凝聚成一股更强大的舆论力量，为国行PSV的到来造势。

中国手游市场发展初期，各类手游网站靠越狱刷机而迅速崛起，手游市场正规化之后，这些掌握巨量用户的网站纷纷洗白转正，成为安卓平台的主要应用分发渠道。91无线以19亿美元卖给百度，在中国互联网行业轰动一时。而中国家用机游戏的灰色渠道，也将迎来一个洗白的过程。中国互联网这几年的发展历程证明了一个道理：对于盗版，合作比打压更有效。利用盗版积累用户，再将有效用户培养成付费用户——从某种意义上说，这也是一种F2P。

2013年中国手游市场规模已超过100亿，据估计2014年将达到240亿元以上。今年中国游戏市场整体规模预计将达到1070亿元。中国很有可能在两年内超越美国，成为全球最大游戏市场。去年美国整体游戏市场规模为246.7亿美元，如果除去其中42.6亿美元的硬件销售额，换算成人民币约1267亿元，年增长率为2%。而去年中国游戏业规模增长率为27%。照此趋势，明年底中国将超越美国。

美国的家用机和掌机游戏占整体市场一半左右，如果在中国能占到10%的份额，就是100多亿元的市场。艾媒咨询认为游戏机市场在国内能达到三四百亿的年产值，占全球市场20%的份额。这是凭空多出来的20%。在游戏机市场逐年萎缩的国际环境下，这新增的20%能让一些软件商起死回生，让硬件商重排座次。索尼在掌机领域远远落后于任天堂，但是若能激活中国市场，反败为胜也不无可能。PSV凭借一线大作的全面中文化，已在华人地区超越3DS，领先优势不断扩大。行货未动而汉化先行，这种诚意满满的态度是微软与任天堂无法企及的，也是索尼更接地气的表现。在一些欧洲小国、中东地区、南美洲等地，索尼都通过更贴心的本地化占领市场，并借此在PS3/X360主机大战中最终战胜微软。

且不论中国的游戏机市场能做到多大，可以预见的是，在其中能占据最大份额的将会是索尼，而非微软或任天堂。因为任天堂只是发达国家的任天堂，微软只是西方的微软，而索尼是世界的索尼。



▲尽管索尼近年来常被指责"行动力差，缺乏魄力"，但对待中国媒体的态度委实比另外几家硬件商和善许多。

PS+俱乐部

PSV发售至今两年有余，随着国内掌机市场逐步建立起来的正版意识越来越牢固，也有越来越多的玩家开始关注起Playstation Plus（简称PS+）。PS+会员制度除了为玩家们提供更多游戏试玩、存档上传备份、优惠打折等便利服务外，最吸引人的无疑是"限期免费游戏下载"了。各个服的优惠政策不尽相同，所提供的游戏也有所差异，而"PS+俱乐部"栏目就是为广大玩家们介绍和推荐近期的免费游戏。



5月免费游戏推荐

地球防卫军3 携带版 日服

地球防卫军3 PORTABLE



游戏类型	ACT	游戏语言	日文	发售时间	2012年9月27日
奖杯总数	64（铜杯60、银杯2、金杯1、白金1）	白金难度	6/10		
白金时间	约60小时	相关攻略	《PSV专辑》Vol.5		

本作作为X360版的移植，结合掌机性能进行了最适化处理，画面比起原版毫不逊色的同时，还新加入了网络联机要素。游戏的网络联机十分容易上手，内置的多种默认文本按分类排列，让不想打字的玩家也可以轻松沟通。与战友在网战中歼灭如潮水般来袭的外星生命体，这种爽快感与合作精神甚至会让玩家产生在玩共斗游戏的错觉。武器也是本作的一大卖点，种类在100种以上，分属十几种不同类型，作战前需要根据任务来仔细进行挑选。本作的奖杯难度不低，而且不同难度下通关不兼容，全难度、全关卡通过以及全武器收集的奖杯势必要耗去玩家的大量时间。【注：欧/美版与港/日版是2套独立的奖杯组。】



萌萌大战争 现代版++ 日服

萌え萌え大战争☆げんだいば-ん++（ぷらすぷらす）



游戏类型	SLG	游戏语言	日文	发售时间	2012年8月2日
奖杯总数	22（铜杯6、银杯8、金杯7、白金1）	白金难度	3/10		
白金时间	约20小时	相关攻略	《PSV专辑》Vol.6		

在同名作品的基础上追加了新要素的强化移植版。游戏将现代战争兵器全部拟人化为萌系美少女角色，玩家则化身为司令官，操作这些"钢之少女"在现代战争的舞台上展开战斗。本作除了保留少女们受伤后装甲会不断脱落，通过互动来修理受伤少女们等绅士向设定外，也追加了福利CG、触摸操作、DLC等新内容。作为一款服务群体明确的作品，游戏中女仆、制服、猫耳、泳装等萌系要素也是应有尽有，豪华的绘师阵容更是本作的卖点之一。但较差的战斗画面表现，帧率较低等不足也让游戏饱受诟病。较低的白金难度倒使得本作成为了一款非常适合奖杯控们的白金神作。



战极姬3 割裂天下的光与影 日服

战极姬3～天下を切り裂く光と影～



游戏类型	SLG	游戏语言	日文	发售时间	2013年1月31日
奖杯总数	36（铜杯22、银杯9、金杯4、白金1）	白金难度	5/10		
白金时间	200小时以上	相关攻略	《PSV专辑》Vol.6		

本作以日本战国为背景，历史上的知名武将在游戏中都被女体化，整体系统也糅合了恋爱、策略和模拟等多种元素。玩家需要选择一个势力，然后通过治理内政，发展军事外交，最终达成统一天下的目的。虽是PC平台的移植作品，但追加剧本，武将羁绊系统以及触摸操作等新内容都使本作更具耐玩度，数量众多的势力选择也凸显了本作较高的自由度。受平台所限原作中的18禁要素都被悉数删减，但依然保留了不少福利。原创小游戏也会给玩家的攻略过程增加许多惊喜。不过本作达成白金的耗时较长，虽然个别结局的奖杯可以利用S/L大法来节省时间，但仍要求玩家有足够的耐心。



真・三国无双NEXT 港服

真・三国无双NEXT



游戏类型	ACT	游戏语言	中文/日文/英文	发售时间	2011年12月17日
奖杯总数	49（铜杯38、银杯7、金杯3、白金1）	白金难度	7/10		
白金时间	约110小时	相关攻略	《PSV专辑》Vol.1		

作为首发游戏之一，基于《356》开发的《35N》旨在展现PSV丰富的机能，"直击破坏"、"神速乱舞"、"突袭战斗"等系统结合了触摸屏、背触板、重力感应操作，但大量的体感操作反倒成了其最惹人诟病之处。本作的整体玩法接近"《帝国》系列"，具有一定战略性。由于是完全针对PSV开发，故在画面效果方面表现上佳，官方还通过补丁提升了同屏人数、降低了"单挑"的难度。不过本作的白金之路较为枯燥，需要花费大量的时间刷义兄弟和夫妻关系，另外由于难度不低的"共斗模式"有联机奖杯，且只能线下完成（或利用盟卡），缺少联机好友的玩家开坑需谨慎。



注：由于美服采取每周更新，书刊上时的可能会发生部分免费游戏已下架的情况。文中"发售时间"以最早发售的版本为准，"白金难度"和"白金时间"仅供参考。

狡狐大冒险 时空神偷

Sly Cooper: Thieves in Time

港服 欧服

游戏类型	ACT	游戏语言	英文	发售时间	2013年2月5日
奖杯总数	50（铜杯41、银杯5、金杯3、白金1）	白金难度	5/10		
白金时间	约20小时	相关攻略	《PS3专辑》Vol.22		

SCE的又一原创动作品牌，本作是系列的第四部作品，融入了潜入、格斗、竞速、探索解谜等要素，主人公要穿越时空修正被扭曲的历史。这次的舞台被设置在日本中世纪以及美国的西部开拓时代，四名可操作角色性能各异，玩家要走钢丝攀峭壁，克服各种障碍。本作剧情轻松有趣，收集要素丰富，以潜入为主的战斗方式紧张刺激，流程中同时还包含大量迷你游戏。除序章外的每一大章拥有30个线索瓶、12个宝物、1个密码箱和11个面具供玩家收集，拥有PS3和PSV双版本的玩家通过联动的方式不仅能取得两个白金奖杯，还能在游戏中得知所有隐藏要素的获取方式。



孤独的幸存者 导演剪辑版

Lone Survivor：The Director's Cut

港服 美服

游戏类型	A·AVG	游戏语言	英文	发售时间	2013年9月24日
奖杯总数	37（铜杯18、银杯15、金杯3、白金1）	白金难度	7/10		
白金时间	约20小时	相关攻略	《PSV专辑》Vol.8		

由Jasper Byrne开发的独立游戏，复古的点阵像素风格外衣下是一款颇具韵味的恐怖生存类作品，2012年登陆PC平台时受到了欧美媒体的一致认可。玩家所扮演的主人公，除了要在困境中解决温饱问题外，还需应对从暗处袭来的恐怖异形，如何合理地分配食品、弹药等有限资源是一大玩点，而主人公的心智状态和所采取的行动，也会影响最终的结局。《导演剪辑版》追加了2个新结局，2个新分支任务以及20余种新道具。多种结局的设定要求玩家多次通关，不过奖杯的设置很花心思，白金的过程丝毫不枯燥，希望玩家们不要因为画面而错过这款优秀的作品。



胧村正

MURAMASA REBIRTH

欧服

游戏类型	A·RPG	游戏语言	英文	发售时间	2013年3月28日
奖杯总数	42（铜杯26、银杯12、金杯3、白金1）	白金难度	7/10		
白金时间	约30小时	相关攻略	《PSV专辑》Vol.6		

由Vanillaware开发的本作在Wii平台发售时就广受好评，而移植PSV后同样没有让玩家们失望。唯美的画面和悠扬的乐曲共同谱写出一幅绝美的日式和风绘卷。游戏中共有108把妖刀，丰富的奥义搭配太刀与大太刀的不同动作，可以衍生出纷繁的打法。鬼助和百姬两位主角的故事冥冥中交织在一起，多重结局的设定也让人回味无穷。白金的难点在于HP只有1的“死狂”难度，不过由于本作是A·RPG，玩家可以利用更换装备、料理辅助，甚至是囤积大量的“砥石”来弥补操作上的欠缺。后续的2弹付费DLC各追加了1金、2银、3铜的奖杯，今后预定还将有2弹带奖杯的DLC推出。【注：欧/美版与港/日版是2套独立的奖杯组。】



大众高尔夫6

Everybody's Golf

欧服

游戏类型	SPG	游戏语言	英文	发售时间	2011年12月17日
奖杯总数	37（铜杯22、银杯9、金杯5、白金1）	白金难度	8/10		
白金时间	约100小时	相关攻略	《PSV专辑》Vol.1		

通过简单操作即可打出爽快一击的高尔夫游戏最新作，系列首次高清化的作品，支持1～8人游戏，非常适合联机同乐。系统相比前作大幅进化，追加了新的击球方式、能在浅水区击球、新增逆算型球杆、直到球落到绿地前不显示风速、障碍物会自行移动等，单人和多人模式玩法丰富。在游戏发售两年后的升级更新后，还支持玩家间在不同时间段里各自击球的分数对决，增强了在线模式的生命力。相比轻松的系列以往作品，《6》在场地的设置上颇迎合老手玩家，具有很强的挑战性，需要一定时间来适应，难度的提升同样导致本作有着不低的白金难度。【注：港版中文、港版日文/日版、美版、欧版各1套奖杯组。】



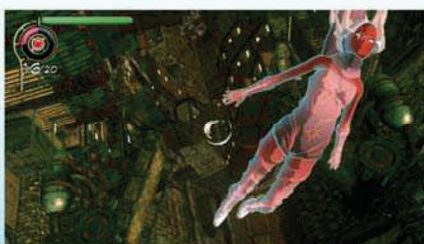
重力异想世界

GRAVITY RUSH

欧服 美服

游戏类型	A·AVG	游戏语言	英文	发售时间	2012年2月9日
奖杯总数	40（铜杯25、银杯10、金杯4、白金1）	白金难度	2/10		
白金时间	约15小时	相关攻略	《PSV专辑》Vol.2		

SCE为PSV度身打造的原创之作为玩家们展现了一个奇妙的世界，结合PSV触摸屏和重力感应的操作与“重力”的主题相得益彰。玩家扮演的主人公凯特会和神秘的黑猫一同展开冒险，游戏更设计了一种原创的语言，但漫画式的过场很利于理解剧情。玩家可以通过操控重力在空中自如飞翔、在地面高速滑行、抓取物体进行投掷，甚至发动多种必杀技。本作的流程虽然不长，但设置了种类丰富的任务供玩家挑战，这也是白金的惟一难点，反复练习不难完成。后续的3弹DLC除了解锁军服、女仆装和间谍装外，也各追加了1银、4铜的奖杯，而且任务挑战的难度相比本篇有所提升。



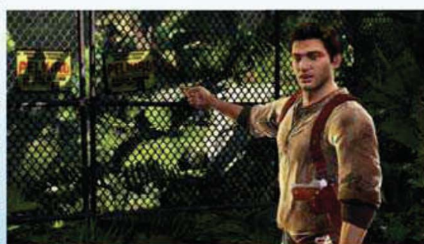
未知海域 黄金深渊

UNCHARTED: Golden Abyss

欧服 美服

游戏类型	A·AVG	游戏语言	英文	发售时间	2011年12月17日
奖杯总数	56（铜杯48、银杯5、金杯2、白金1）	白金难度	5/10		
白金时间	约20小时	相关攻略	《PSV专辑》Vol.1		

为了给PSV保驾护航，在PS3上声名大噪的“《未知海域》系列”的第一款掌机作品作为PSV首发软件之一发售。游戏的画面、剧情、音效等各方面表现都达到了该系列应有的水准，让系列粉丝在掌机上也可以体验到原汁原味的《未知海域》。不过本作有一个地方矫枉过正，就是为了宣传PSV的机能加入了过多的触屏操作及重力感应操作，生硬的添加影响了游戏的体验，也干扰了动作游戏应有的节奏。本作中存在着大量的收集要素，并且与奖杯息息相关，需要玩家在游戏中仔细观察。还有一大类奖杯是和武器杀人数有关，只要多切换武器即可。总体而言白金难度不大。



DLC天国



"DLC天国"栏目重新启动，依旧为玩家们推荐近期热门作品的相关DLC，此外游戏通过免费补丁追加的厚道内容也会予以介绍。由于日本方面消费税的上调，游戏和DLC的售价都变得有零有整，习惯购买点卡进行充值的玩家需要计算好余额。

《胧村正》追加短剧本



服务器	日服、港服、美服、欧服
售　价	514日元、37港币、4.99美元、3.19欧元

推荐度：★★★★★

从发售之初就公布的短剧本"元禄怪奇谭"由于《龙之王冠》的影响而被不断推迟，直到去年11月Vanillaware才放出了第一弹"津奈缶猫魔稿"，第二弹"大根义民一揆"则于今年初陆续登陆各服。所谓"慢工出细活"，两弹DLC都饱含诚意、堪称精品。不同短剧本中的可操作角色不尽相同，动作、手感也颇为迥异——阿恋拥有独特的变身系统，权兵卫则能召唤小伙伴参与战斗，甚至还有全新的锻炼强化系谱。虽然短剧本的流程不长，但在通关后，玩家可以操作新角色去挑战正篇的BOSS与魔窟，大大延长了游戏时间。每弹DLC各追加了1金、2银、3铜的奖杯，"死狂"通关的奖杯相比正篇难度略有提升。



《战国无双4》特别衣装、武器组合包



服务器	日服、港服
售　价	（特别衣装包）822日元、64港币；（武器组合包）103日元、8港币

推荐度：★★★☆☆

与朴实的《战国无双3Z》不同，此次《战国无双4》继承了《真・三国无双》和《无双大蛇》的"光荣"传统，陆续提供了大量付费服装和武器。特别服装每件单卖206日元/16港币，如果对各角色都有爱的话，5件一套的服装包更划算一些，而且大部分款式设计得也比较用心。

第一弹免费的武器包从第二弹开始变成了收费机制，可以理解为角色的第二秘藏武器，攻击力基本都比第一秘武高，但附带的属性、技能就见仁见智了。对于不能自由锻造武器的本作而言，是反复刷关卡直到入手心仪的技能组合，还是自始至终拿着一把武器闯天下，全凭玩家自己的喜好。



《战国无双4》外传之章



服务器	日服、港服
售　价	206日元、16港币

推荐度：★★★☆☆

在游戏发售前的官方直播中出现的"外传之章"最终以付费DLC的形式呈现在玩家们面前，至截稿前已经陆续发售了3个剧本，分别是"魔性美女决定战"、"天下美男子决定战"、"世代对抗合战"。每个剧本还各带一个特制道具，依次是"金莳绘化妆箱"、"唐狮子香炉"、"亲子杯"。外传之章的难度不高，剧情则比较欢乐，基本属于娱乐休闲关卡。而特制道具与"家宝"的性质一样，在一场战斗中可以反复使用，一定程度上提高了DLC的性价比。



《小小大星球》DC漫画关卡包



服务器	日服、港服、美服
售　价	648日元、46港币、5.99美元

推荐度：★★★★★

时隔一年之后《小小大星球》又推出了完整的关卡包。此次的关卡包以DC漫画中的超级英雄为主题，玩家可以使用超人、蝙蝠侠、闪电侠和神奇女侠等人气动漫英雄的麻布仔版角色在关卡中进行冒险。关卡包中包含5个全新原创关卡和2个迷你游戏，并追加了诸如素材、贴纸、装饰等小物件。除此之外还有PSV专属冰冻队长服装、自订背景、互动音乐和新增音效等追加内容，奖杯方面也追加了5铜1银1金，共7个奖杯。喜欢《小小大》的玩家们还等什么？快加入正义联盟，来拯救DC漫画宇宙吧！



《撕纸小邮差》小小大星球装饰包

服务器	美服、欧服
售价	1.99美元、1.59欧元

推荐度：★★★☆☆

本作的第一款DLC以“前辈”《小小大星球》为主题，其中包含14种全新装饰部件，玩家可用其来对艾欧塔和爱托娃进行更富创意的装扮。除此之外第3个邮差角色——《小小大星球》中的麻布仔也会登场。通过此DLC，玩家可以进入到混合了《撕纸小邮差》和《小小大星球》双重风格的游戏世界中，体验别样的游戏乐趣。

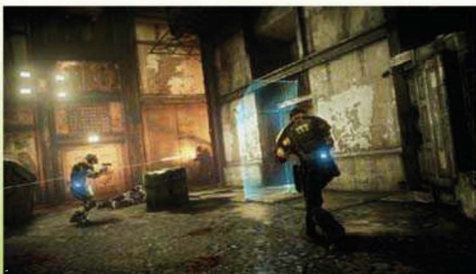


《杀戮地带 佣兵》BOT地带士兵训练

服务器	日服、港服、美服
售价	270日元、19港币、2.49美元

推荐度：★★★★☆

该DLC供玩家单人磨练水平，线下模式中也能与最多7名AI士兵模拟多人游戏。练习方式从1v1到4v4不等，玩家可自由设定AI的水平等级，单机模式下获得的所有武器均可在此使用。收录多人模式“佣兵战争”和“游击战争”下的全部8张地图，帮助玩家熟悉地形，并习惯多人战斗时的阵营攻防要领。游玩该DLC无需保持联网状态，而且原本需要多人联机的奖杯都可通过此DLC离线刷取，可谓奖杯控的福音!



《真·三国无双7&猛将传》新武器系统、追加剧本包

服务器	日服、港服
售价	（新武器系统组合）206日元、15港币；（剧本追加组合&基地象征物）206日元，15港币

推荐度：★★★★☆

作为资料篇的《357猛将传》在原创服装DLC的设计上较为懈怠，但新的武器系统能更为实质地延长其游戏寿命。本次更新的新武器有石柱、鸳鸯钺和龙床几3种，石柱在C攻击时会切换成树木或菌类予以攻击，鸳鸯钺在C攻击结束后再按△键可发动特殊效果，龙床几则是能发动特殊返技的武器。另外3个剧本追加组合分别以司马懿家族、孟获家族和孙坚家族为主人公，各自包含3个追加关卡。从剧本包里还可获得各家族的大团圆石雕，在将星模式中作为基地的地标装饰物摆放。



《初音未来 女歌手计划 F 2nd》追加角色

服务器	日服、港服
售价	617日元、43港币

推荐度：★★★☆☆

本次DLC继续保持了《初音》高价与FANS向的特色，收录亚北、弱音和重音三名角色。玩家能以她们为节奏游戏的主角，欣赏其曼妙的舞姿。不过这三名追加角色在功能上有所局限，其中亚北和弱音两人只会在歌曲演奏结束后的结果汇报画面发声，重音则连声音都没有。在DIVA房间模式的特别房间下同样可以观察她们的行为举止，不过任何接触都不会产生亲密度的变化。



《噬神者2》1.30版更新补丁

服务器	日服、港服
售价	免费

推荐度：★★★★★

《噬神者2》的1.30补丁于情人节发布。新补丁内容的最大噱头莫过于和人气动画《老虎与兔子》的连携服装，玩家可以穿上剧场版中两名主角的服装参战。除此之外，一部分先行配信特典、店头特典及活动所赠送的服装及道具也陆续开放给玩家下载使用。新增要素方面，包括新追加的任务、贩卖道具及战斗BGM，不过对游戏的剧情进度有一定的要求。出于平衡性的考虑，此次补丁对大量的必杀技做出了调整，一些游戏中的小问题也得到了解决，务求让玩家能有更好的游戏体验。



《暗魂献祭Delta》1.10更新补丁

服务器	日服、港服
售价	免费

推荐度：★★★★★

《暗魂献祭》的1.1版本补丁比预料得要早来到玩家面前。此次升级对大量的供物及刻印做出了调整，原有的许多战术受到削弱的同时也增加了新的战术流派。一些系统上的细节也做了微调显得更加人性化。补丁中还添加了新的故事情节和魔物。在白纸页面中登场的敌人也不再只是魔物，有可能是魔法师成为玩家的对手。此外，外观设定中增加了新的脸部可供选择。一部分魔法师的声音还可以作为任务报酬入手，用于自己的角色。



PSVITA™ NEW GAME SCHEDULE 新作发售表

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2014 年 5 月					
6 日	战神 合集	God of War Collection	SCE	ACT	29.99 美元
15 日	战神 合集	ゴッド・オブ・ウォーコレクション	SCE	ACT	4104 日元
15 日	战神 合集（PS 商店下载）	ゴッド・オブ・ウォーコレクション	SCE	ACT	3024 日元
15 日	限界凸记 萌录编年史	限界凸记 モエロクロニクル	Compile Heart	RPG	7344 日元
15 日	限界凸记 萌录编年史（PS 商店下载）	限界凸记 モエロクロニクル	Compile Heart	RPG	6480 日元
22 日	出包王女 Darkness 绝顶之战	To Love る－とらぶる－ダークネス バトルエクスタシー	Fryu	ACT	7538 日元
22 日	出包王女 Darkness 绝顶之战（PS 商店下载）	To Love る－とらぶる－ダークネス バトルエクスタシー	Fryu	ACT	6980 日元
22 日	失忆症 世界	アムネシア ワールド	Idea Factory	AVG	6090 日元
22 日	失忆症 世界（PS 商店下载）	アムネシア ワールド	Idea Factory	AVG	6090 日元
29 日	超女神信仰 诺瓦露 激神漆黑之心	超女神信仰 ノワール 激神ブラックハート	Compile Heart	S・RPG	7344 日元
29 日	超女神信仰 诺瓦露 激神漆黑之心（PS 商店下载）	超女神信仰 ノワール 激神ブラックハート	Compile Heart	S・RPG	6480 日元
29 日	圣灵之心 3 爱意满满	アルカナハート 3 LOVE MAX	Arc System Works	FTG	7344 日元
29 日	圣灵之心 3 爱意满满	アルカナハート 3 LOVE MAX	Arc System Works	FTG	7344 日元
29 日	姐恋物语续 加强版	もっと姉、ちゃんとしようよっ！＋PLUS	Revolution	AVG	7344 日元
29 日	姐恋物语续 加强版（PS 商店下载）	もっと姉、ちゃんとしようよっ！＋PLUS	Revolution	AVG	5658 日元
29 日	英雄战姬	英雄＊战姬	5pb.	SLG	7344 日元
29 日	英雄战姬（PS 商店下载）	英雄＊战姬	5pb.	SLG	6480 日元
29 日	信长之野望 创造	信长の野望 创造	Koei Tecmo Games	SLG	8424 日元
29 日	信长之野望 创造（PS 商店下载）	信长の野望 创造	Koei Tecmo Games	SLG	7302 日元
2014 年 6 月					
12 日	英雄传说 碧之轨迹 进化版	英雄传说 碧の轨迹 Evolution	Falcom	RPG	6264 日元
12 日	英雄传说 碧之轨迹 进化版（PS 商店下载）	英雄传说 碧の轨迹 Evolution	Falcom	RPG	5184 日元
12 日	海贼王 无限世界 红	ワンピース アンリミテッドワールド R	BNGI	A・AVG	6145 日元
19 日	萤火虫日记 初回生产限定豪华版	htoL#NiQ－ホタルノニッキ－初回生産限定プレミアムボックス	日本一 Software	ACT	6264 日元
19 日	萤火虫日记（PS 商店下载）	htoL#NiQ－ホタルノニッキ－	日本一 Software	ACT	3332 日元
19 日	无头骑士异闻录 三足鼎立 巷道 V	デュラララ！！ 3way standoff －alley－ V	Ascii Media Works	AVG	5636 日元
19 日	战极姬 4 争霸百计 护花之誓	战极姬 4 ～争霸百计、花守る誓い～	Systemsoft Alpha	SLG	7020 日元
26 日	少女与战车 制霸战车道	ガールズ&パンツァー－战车道、极めます！	BNGI	ACT	7171 日元
26 日	自由战争	フリーダムウォーズ	SCE	ACT	6264 日元
26 日	自由战争（PS 商店下载）	フリーダムウォーズ	SCE	ACT	5184 日元
26 日	机器人笔记	ロボティクス・ノーツ エリート	5pb.	AVG	7344 日元
26 日	交错频道 为所有人	CROSS+CHANNEL ～ For all people ～	5pb.	AVG	7344 日元
26 日	秽翼的尤斯蒂娅 天使保佑	秽翼のユースティア Angel's blessing	Dramatic Create	AVG	7452 日元
2014 年 7 月					
3 日	恶魔之眼 全球版	デモンゲイズ グローバル エディション	角川 Games	RPG	4644 日元
3 日	恶魔之眼 全球版（PS 商店下载）	デモンゲイズ グローバル エディション	角川 Games	RPG	3980 日元
17 日	跨过我的尸体 2	俺の屍を越えてゆけ 2	SCE	RPG	6264 日元
17 日	跨过我的尸体 2（PS 商店下载）	俺の屍を越えてゆけ 2	SCE	RPG	5184 日元
17 日	爽海海盗	爽海パッカニアーズ！	P–reve	AVG	6264 日元
17 日	爽海海盗（PS 商店下载）	爽海パッカニアーズ！	P–reve	AVG	5184 日元
24 日	尸体派对 驭血	コープスパーティーブラッドドライブ	5pb.	AVG	7344 日元
24 日	尸体派对 驭血（PS 商店下载）	コープスパーティーブラッドドライブ	5pb.	AVG	6480 日元
24 日	东京新世录 深渊行动	东京新世录 オペレーションアビス	Cyberfront	RPG	6264 日元
24 日	东京新世录 深渊行动（PS 商店下载）	东京新世录 オペレーションアビス	Cyberfront	RPG	5400 日元
24 日	Love Live！ 学园偶像天堂	ラブライブ！ School idol paradise	角川 Games	ACT	6998 日元
31 日	IA/VT 七彩斑斓	IA/VT COLORFUL	Marvelous AQL	MUG	5184 日元
31 日	解放少女 原罪	解放少女 SIN	5pb.	AVG	7344 日元
31 日	解放少女 原罪（PS 商店下载）	解放少女 SIN	5pb.	AVG	6480 日元
2014 年 8 月					
7 日	失落次元	ロストディメンション	Fryu	RPG	6782 日元
7 日	失落次元（PS 商店下载）	ロストディメンション	Fryu	RPG	6242 日元
7 日	真・流行之神	真 流行り神	日本一 Software	AVG	6264 日元
7 日	真・流行之神（PS 商店下载）	真 流行り神	日本一 Software	AVG	5554 日元
28 日	超次元动作海王星 U	超次元アクション ネプテューヌ U	Compile Heart	ACT	6458 日元
2014 年 9 月					
25 日	英雄传说 闪之轨迹 2	英雄传说 闪の轨迹 Ⅱ	Falcom	RPG	售价未定
2014 年春					
未定	幻想英雄 未明遗产	FANTASY HERO ～ unsigned legacy	Arc System Works	A・RPG	售价未定
2014 年夏					
未定	学园天堂 2 双重喧嚣	学园ヘヴン 2 ～ DOUBLE SCRAMBLE！～	Prototype	AVG	售价未定
2014 年秋					
未定	Persona4 彻夜热舞	ペルソナ 4 ダンシング・オールナイト	Atlus	MUG	售价未定

文 宇宙人 美编 sienna

人气动画《魔法少女小圆》第二次改编成游戏作品了，这次采用的是原创剧情，可以认为是众多平行世界里的其中一个吧。虽然这次改编成了动作游戏，但手感和打击感平庸，而且玩法也很单调，可以说是一款纯粹粉丝向的作品。当然本作的奖杯也非常简单，有兴趣的同学也可以尝试一下。

ACT	剧场版 魔法少女小圆 战斗五芒星			必须记忆卡
	剧场版 魔法少女まどか☆マギカ The Battle Pentagram			885MB
	BNGI	2013年12月19日	日版	1人
零售版：6151日元/下载版：6151日元		对应PSV TV	对应玩家年龄：12岁以上	

系统详解

基本操作

按键	作用
左摇杆	控制角色移动
右摇杆	调整视角，切换锁定目标
△键	普通攻击
□键	魔法攻击
○键	冲刺，可空中使用，长按为奔跑/靠近倒下的同伴身边可救援
×键	跳跃，可二段跳
方向键←/→	切换魔法
R键	调整视角
L键	锁定
R+△键	把同伴召唤到身边发动援护攻击
R+□键	二人组合攻击
Start键	打开菜单
Select键	使用灵魂宝石

*以默认设置为准。

派生攻击

左摇杆+△键：消耗MP的强力攻击
奔跑中△键：吹飞攻击
冲刺中△键：挑空攻击，可空中使用，不过没有挑空效果
空中摇杆↓+△键：下压攻击
空中摇杆↑/←/→+△键：消耗MP的空中特殊攻击

异常状态

类型	效果
毒	HP持续下降，没有HP的时候会被毒死，过一定时间后能解除
バインド	束缚状态，角色无法运动，短时间内会解除
混乱	运动的方向完全混乱
スロウ	减速，速度减慢到通常的一半，过一定时间后解除
スタン	眩晕，无法操作角色，一定时间后解除

战斗画面



1	HP
2	MP
3	情绪值
4	灵魂宝石使用次数
5	魔法
6	连击数
7	敌人HP
8	地图
9	剩余时间
10	锁定标志，蓝色表示未锁定，灰色表示攻击无法命中，红色表示敌人已被锁定，锁定标志上有光圈旋转表示敌人在有利的射程范围内。

角色菜单

LV：角色等级
HP：总体力值
MP：发动魔法时消耗的魔力
ソウルジェムLV：灵核的等级
STR：物理攻击力
MAG：魔法攻击力
VIT：物理防御力
CON：魔法防御力
AGI：速度，影响角色移动的速度



魔法

消耗MP使用的强力招式，出战前可以选择3个魔法，在战斗中可切换使用。魔法每次发动之后都有一个散热时间，视种类散热时间长短不一。不过散热过程中可以切换别的魔法。每个角色都有4种魔法，随着角色LV提升，还可通过スペルブック强化升级。视魔法种类不同，强化后的魔法威力、者持续时间、范围都会增加，但是消耗的MP以及散热时间也会相应提升。不过升级之后的强化版会跟原版一并存在于技能表中，换言之玩家可以同时装备不同等级的同种魔法。由于越高级的魔法，其MP消耗量和威力的比例越不划算，所以选择魔法的时候不能全选高级的，高低等级的魔法混合搭配既能保证输出又能持续作战。

这里再提示一个小技巧，一些MP消耗少、散热快的魔法可以同时装备两个不同等级的，战斗中就能通过交替切换不断使用了。

辅助技能

除了魔法之外，玩家还可以根据需要给所有角色装备辅助技能，每人可装备的技能同样是3个。辅助技能除了有提升攻防HP等基本参数的之外，还有霸体、射程提升、散热缩短等实用技能，通关之后还会追加经验值提升等。5名角色最终能学会的技能是一样的。

强化

每完成一关之后可以获得两种强化道具作为奖励。“强化点数”（强化ポイント）是用来强化角色5项能力参数的，其中提升VIT还会增加HP量，而提升CON还会增加MP量。虽然角色的初期能力参数有差异，但上限是一样的。在未装备支援技能的前提下，基本能力参数上限是255，HP上限是8823、MP上限9019。

另一种强化道具是“技能书”（スペルブック），用于强化魔法和支援技能。正如前面所说，魔法强化之后会出现一个加强版的魔法，旧版本依然可用。而支援技能强化后会直接升级。



灵魂宝石

魔法少女的本体兼魔力源泉，不过为了降低游戏的难度，这里的灵魂宝石跟原作有点出入。灵魂宝石的使用次数是由一个数字显示出来，初期是10点。成功击败魔女（BOSS）之后获得的悲叹之种会马上使用并量化成经验值，灵魂宝石升级之后，使用次数也会增加。根据魔女的强度，获得的悲叹之种有稀有度差异，区分方法是看边框颜色，最稀有的是金色边框，得到的经验值自然也是最多的。

灵魂宝石的效果有两种，第一种是消耗1点让MP完全回复，按SELECT键使用，虽然魔法少女的MP会自然回复，但是中后期的战斗依靠自然回复是杯水车薪，而且魔法的效率远远高于普通攻击，所以MP不足的时候不要吝惜。另一个效果是耗光了HP时用来复活，复活的情况有两种，一种是一定时间内得到同伴的救援，此时只要消耗1点就能复活，如果不想等待同伴也可以按SELECT键主动复活，此时会消耗3点魔力（没得到救援一定时间之后也会主动复活）。如果剩下的魔力不到3点，依然可以用光剩下的魔力进行主动复活。但如果耗光魔力后战死，任务就会失败。

还好本作并没高度还原原作的惨烈设定，每场战斗开始时灵魂宝石都是满的，即使耗光也不会出现魔女化导致丧失角色的情况，所以战斗中可以尽情使用。

同伴系统＆二人组合攻击

进入魔女结界的时候玩家还可以带一名NPC同伴一起合作（可惜本作不支持双人联机），同伴除了会跟随玩家一起作战之外，玩家没HP倒下的时候还会过来救援。战斗结束之后，参战的两人都能获得经验值，但是同伴得到的经验值会少一些。如果完成主线的战斗还可以提高两人的绊值（亲密度）。

同伴倒下的时候，走近她们长按○键可以进行救援，不过就算不救她们过一段时间之后也会站起来。同伴的灵魂宝石数量是无限的，所以不用担心她们会因为耗光了灵力而死亡或者任务失败。

援护攻击＆二人组合攻击

当有同伴在场的时候，MP槽旁边有一行粉红色的情绪值槽，情绪值一共有4格，随着攻击敌人会不断增加，在场地内取得粉红色的回复球也可以增加。按下R+△键可以消耗1个情绪槽将同伴召唤到身边并发动大范围高威力的援护攻击。



当两位角色羁绊值达到一定程度以上之后就会触发特殊剧情，之后两人就能学会组合攻击。组合攻击必须蓄满4格情绪槽按R+□键发动，发动时候会出现特写画面。威力和范围也是所有攻击中最高的，但是情绪槽会耗光，必须用在刀刃上。

绊值

相当于角色之间的亲密度，每两个角色之间都有一个独立的亲密度。绊值虽然对战斗力没有直接的影响，但是会影响到剧情甚至结局。提升绊值的方法有两种，一种是白天的时候选择触发相关事件，相关的角色之间的绊值都会上升。另一方法是一起组队战斗打剧情主线的战斗，组队打轮回魔女结界是不会提升的。

流程推进

本作的主线是按日期推进的，每天白天的时候在大地图上选择地点，晚上进入魔女结界战斗。一周目的流程是30天，到达30天的时候魔女之夜就会出现。之后无论能否击败魔女之夜都会迎来通关并进入下一次轮回。

白天的地点选项旁边会出现角色的头像，表示剧情是跟她们相关的，剧情结束后她们之间的绊值会提升。地点的选择对剧情和分支几乎是毫无影响的，只有极小部分选项会影响当晚的战斗，所以第一周目随便选就行了。进入第二周目之后几乎所有数据都会继承，包括角色的等级、绊值、技能等级等等。



无论白天还是夜晚，选项左边能看到一个菱形的宝石，宝石呈红色表示之前曾经选过。为了开启所有轮回魔女结界，推荐大家二周目及之后挑那些没选过的选项。

结局条件

本作一共有三个结局，坏结局条件是第30天打不过魔女之夜，失败的时候会出现剧情选项，如果选择“再挑战一次”会重打这一关，如果选择“时间回溯”就会迎来坏结局。Better结局是击败了魔女之夜，但是全角色的绊值没到最高。而Best结局的条件是全角色绊值最高状态下挑战魔女之夜，开始战斗不久就会触发5人发动合体必杀技的剧情令魔女之夜受到重创，之后再将她击倒即可触发Best结局。

虽然不太可能，但如果还没达成Better结局全部人绊值就全满了，可以装备“绊值ダウン”的技能（一周目通关后全员学会）补救。另外，奖杯列表中显示还有一个真结局，这个结局只要达成Best结局就会在之后的剧情触发。

轮回魔女结界

主线选择关卡的界面中按L/R键可以切换到轮回魔女结界的界面，这里记录了玩家曾经打过的魔女结界，曾经击败过的魔女也可以在这里再挑战。挑战轮回魔女结界时时间不会流逝，因此主线打不过的时候可以先来这里练级。由于游戏有全轮回魔女结界通过的奖杯，所以相当于全部主线关卡至少打两次。

轮回魔女结界中全部主线的魔女结界以及魔女战都再打一遍，并且争取取得S评价，这个过程中还会开启“混沌魔女结界”、“极限魔女结界”、“真魔女战”以及“真 魔法少女战”。其中“真 魔女战”没有迷宫部分，进去直接打BOSS，而且BOSS的实力加强了很多，等级低稍不留神会有被秒杀的危险，“真 魔法少女战”也类似。而“混沌魔女结界”和“极限魔女结界”都是大量杂兵战为主，取得S评价会陆续开启新关卡。



将这些关卡全部打过并获得S评价之后还会开启“究极の魔女结界”，这个结界只有1关，相当于一个BOSS RUSH模式，将魔女之夜在内的全部魔女都打一遍。

注意事项

注意第10日的时候会出现4个魔女结界，因为轮回魔女结界的开启状况是跟存档的，因此这4个结界每一周目只能打1个，换言之白金最快也在第4周目打过第10日。如果不想多打一周目，第二周目开始一定要挑一些没打过的关卡。

另外还要注意，第19日白天如果选择“通学路”，晚上就要打委员长魔女，到21日就会出现关卡“一人前にならなくちゃ”。如果19日选择“さやかの家”，晚上会打艺术家魔女，从而导致21日出现的关卡是“青い空の下の長い道のり”。此外，21日还有一个任务“私たちはおまけ、ってこと？”是必定出现的，为了避免遗漏，这个任务最好放第三周目打。

极限魔女结界 —— 私の見てきたもの

众多魔女结界中惟独这个是比较特殊的，这里单独讲解一下。这关要求玩家在10分钟内到达第7层并击杀里面所有使魔（前6层的使魔都可以不杀）。而每一层都有3~4个出口，出口的类型决定了下一层迷宫的类型。其中任意一扇门走错就会迷失进入“第？层”，这时只能回到第一层从头来过。楼层的正确顺序其实是按照动画的主线中魔女出现的顺序。因此，前6层的正确顺序是：蔷薇园魔女、糖果魔女、箱子魔女、影子魔女、人鱼魔女、舞台装置魔女。按照这个顺序找到下一层结界所对应的门或阶梯进去即可，第七层是回到人鱼魔女结界。委员长魔女和艺术家魔女都是错误楼层，因此对应的门不要进。如果不小心走错了，可以找蔷薇园魔女或者糖果魔女的门回到第1、2层。

实用心得

后期快速升级方法

全员满级大概是本作惟一要花点时间刷的奖杯。刷之前建议装备二周目获得的技能“经验值UP”，而且事先将这个技能等级升满。关卡推荐“真 魔女战”中的“踊りつかれた少女たち”。一来真魔女战的经验丰富，二来因为这关的人鱼魔女是不会走动的，只要在她的攻击范围外不断用远程攻击就能无脑击杀，杂兵围过来的时候可以用同伴的援护攻击或者二人组合攻击解围。如果用沙耶香打这个BOSS，可以事先再装备一个技能“スーパーアーマー”，用技能点堆高防御力之后，用招式“スーパータイフーン”跟BOSS进行肉搏，同样能无脑击杀。



全角色简要分析



鹿目圆

偏重魔法攻击力的角色，不过初期近战攻击力低而且防御力不高，所以前期的战斗力不强。不过因为技能关系，她灭杀杂兵的能力跟杏子是并列最强的。对付BOSS也有威力高、性能好的魔法，后期挑战隐藏迷宫的主力角色。杂兵战推荐魔法配置：トゥインクルアロ－LV4、スタ－ライトアロ－、ホ－ミングコメット，挑战BOSS可以将トゥインクルアロ－LV4换成ホ－ミングアロ－LV4

魔法	简评
ホ－ミングアロ－系	诱导能力超强的弓箭，敌人只要在射击范围内几乎必中，等级升上去之后攻击力高而且散热快，是灭杀BOSS的主力招式
マジカルスコ－ル系	箭雨攻击，虽然升满之后有6000威力，但实战中几乎不会完全命中，所以实际伤害很低，而且判定范围比较暧昧，清杂兵效果远不如トゥインクルアロ－系
トゥインクルアロ－系	杂兵战真正的主力技，表面上是单发贯通箭，实际上是超大范围的爆破箭（只是画面看不出来而已），敌人密集的地方一箭过去能消灭一大片
わけがわからない系	召唤QB出来吸引敌人的注意力（有轻微攻击伤害），几乎没用的招式



美树沙耶香

偏重物理攻击和防御力的角色，因为近战能力强而且普通攻击的动作优秀（特别是空战），前期用起来明显比其他角色强大。但是魔法跟其他角色相比实在太弱了，后期实用度大大下降。推荐魔法配置：スプラッシュスティンガ－、ス－パ－タイフ－ン、シュ－ティングスティンガ－Lv3（性价比优于LV4）

魔法	简评
シュ－ティングスティンガ－系	飞剑攻击，射程较差而且没有诱导，还好射速快
タイフ－ン系	近身的旋风斩，等级提升之后范围变大，但也不是特别大，主要在近战中用来突围
ワイドスラッシュ系	扇形的斩击，发动较慢而且射程短，但是范围相对飞剑宽一点，威力差导致实用性很低
狂想曲系	进入完全无敌状态，但是角色会变得无法控制，这个状态下会随机使用其他技能（MP照样扣），因为AI也不怎么样，因此这招可以说是完全没用的技能



巴麻美

设定上是远程角色，但近战攻击力也有中等水平，偏远程的魔法兼顾了威力和实用度，可以说是没有什么弱点的强力角色。空中前攻击是发射丝带，可以让敌人陷入束缚的状态，因此挑战“真 魔法少女战”的时候麻美是主力角色。因为战斗大部分时间以远程为主，考虑到兼顾MP消耗，这里推荐魔法配置是：テイ-ロLv2、テイ-ロ・ボレ-、パロツトラ・インフイニ-タ。

魔法	简评
テイ-ロ系	主力射击技能，威力低但是消耗也低，散热超快，可以说是麻美的主力魔法，就算到后期也可以装备两个这个系列的交替使用，不过高级版本MP消耗剧烈，因此建议高低级混合使用
レガ-レ系	在身边小范围内放出丝带，没有伤害但是会让敌人陷入束缚状态，实用度低，一般不使用
无限の魔弹系	华丽的“无限枪制”（可惜没动画华丽），前方的大范围攻击，清扫杂兵的主力技，不过威力和判定范围有点微妙，实战中总会有几个敌人幸存下来，此外这招对付BOSS也有奇效
テイロ・フイナ-レ系	学姐的招牌必杀技，威力超高但是散热时间也超长，发动速度也有点慢，所以实际效率远比不上无限の魔弹或者テイ-ロ交替连射



晓美焰

不强化的前提下各项能力都比较差的魔法少女，魔法也没有特别实用的，总的来说是比较弱的角色（虽然我很不想这么说）。空中前攻击是召唤汽油车，破坏范围比较大，虽然要消耗少量MP，但是作为无需散热的魔法来用效果很不错，推荐魔法是：AT-4ロケツトランチヤ-マスタ-、AT-4ロケツトランチヤ-LV3。第三招可根据喜好用其他魔法。

魔法	简评
お手制时限爆弹系	扔出炸弹粘到敌人身上，一定时间之后爆炸，等级升高之后扔出的炸弹增多，主要是对BOSS用的技能，对杂兵几乎没用（还没爆就杀掉它们了）
M249轻机关铳系	原地机枪扫射，因为使用时会陷入长时间不能移动状态，且也不能用冲刺或跳跃取消，所以非常危险，实战中几乎不用的
AT-4ロケツトランチヤ-系	带有诱导的长距离RPG射击，爆炸后有范围伤害，主力魔法
时间停止系	除了晓美焰之外其他所有事物时间停止（虽说是时间停止但物体还是会缓慢移动的），不过散热时间很慢，实用性大打折扣，另外，这招不推荐给NPC用



佐仓杏子

无论魔法和格斗都非常强力的角色，因为分身攻击的强大性能，使得她跟小圆一样拥有最强灭杀杂兵的能力，而且BOSS战也可以打得很无脑，后期会让游戏变得非常简单。推荐魔法：ロツソ・フアンタズマ、飞枪Lv3、分身攻击Lv3

魔法	简评
飞枪系	带贯通和推动效果的远程射击，威力和MP消耗比例优秀，直线射击类的魔法中最实用的
异端审问系	前方地面召唤出多把长枪攻击，拥有全游戏最优秀的威力和MP消耗比例，不过效果跟飞枪有点重复，性能还是飞枪占优
分身攻击系	原定站立祈祷，召唤分身攻击身边一定范围内的所有敌人，范围清扫杂兵的神技，高等级的能让周围寸草不生（比小圆的箭范围更优秀，但发动频率和距离差了点）
最后の审判系	动画中杏子最后的必杀技，不过本作里威力和命中率不堪恭维，一般不用

真魔法少女战心得

其实总的来说“真 魔法少女战”难度也不高，主要是因为对方伤害很高而且HP很厚，加上魔法的发动速度普遍比BOSS快，很容易被秒，所以取得S评价并不容易。笔者推荐的角色是巴麻美，因为学姐的空中前攻击发射丝带可以将魔法少女绑住，接着用枪械输出，束缚状态解除之后再第一时间重新绑起来，这样就能将其他角色轻松屈死，特别是小焰一定要确保封锁住，不然一旦被她发动时间停止就凶多吉少了（要像动画里的学姐那样调教她）。



至于打学姐时推荐小圆+佐仓杏子的组合，佐仓杏子的技能放满分身攻击，小圆则拉开点距离用追踪弓箭射击，只要保证够快而且别被学姐射死就有机会取得S评价。

白金攻略

白金之路

1.开始第一周目打主线流程，选项可以随便选，建议重点练一位特别有爱的角色（如果考虑效率个人推荐学姐和杏子），遇到打不过的关卡时可以到轮回魔女结界中练一下级，途中可以解锁打倒每个魔女所对应的奖杯。

2.第30天打魔女之夜可以故意输掉，解锁坏结局的奖杯。

3.开始第二周目，给所有人装备提升经验值和绊值的技能，这一周目每一天要选上一周目没选过的选项（选项前面的宝石红色表示之前选过），出战的时候也尽量让绊值低的角色组队出战，途中解锁用特定角色打倒特定魔女的奖杯。第30天击败魔女之夜，解锁Better结局奖杯。

4.开始第三周目，思路跟二周目一样，之前没选过的选项这次要优先选择，绊值低的角色要凑一队出战，理论上三周目结束前所有角色的绊值都会满了。这时击败魔女之夜就能触发Best结局和真结局。

5.开始第四周目，将还没出现的轮回魔女结界开出来，但是不用打到通关。

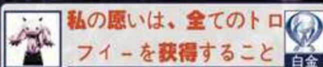
6.开始刷轮回魔女结界，每一关都要S评价通过，然后开启隐藏的魔女结界，同样全部S评价打过。

7.打完全部轮回魔女结界之后，如果有角色等级还没满，可以用上面提及的升级方法刷满。

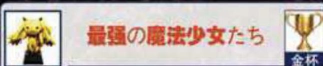
全奖杯攻略

奖杯总数	36	铜杯	16	银杯	15	金杯	4	白金	1

白金难度	2/10
白金所需时间	25小时左右
在线或联机奖杯	0
最少通关次数	3（要进入第4周目）
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无



取得条件：获得其他全部奖杯

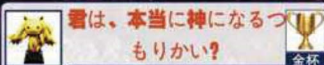


取得条件：全部魔法少女等级升到最高

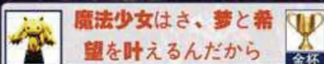




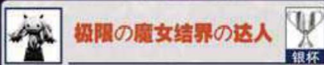
だから私は、戦い続ける　金杯
取得条件：达成真结局



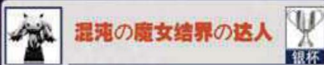
君は、本当に神になるつもりかい?　金杯
取得条件：完成全部轮回魔女结界



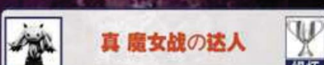
魔法少女はさ、夢と希望を叶えるんだから　金杯
取得条件：达成Best结局



极限の魔女结界の达人　银杯
取得条件：完成全部极限魔女结界



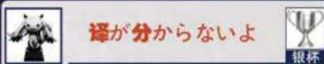
混沌の魔女结界の达人　银杯
取得条件：完成全部混沌魔女结界



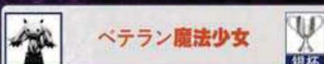
真 魔女战の达人　银杯
取得条件：完成全部真 魔女战



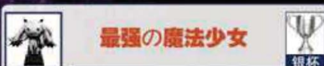
私の战场はここじゃない　银杯
取得条件：达成better结局



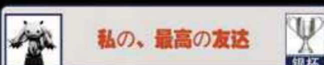
译が分からないよ　银杯
取得条件：单人战胜本篇的舞台装置魔女



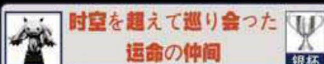
ベテラン魔法少女　银杯
取得条件：无伤过关



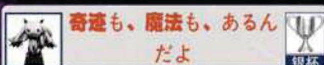
最强の魔法少女　银杯
取得条件：任意一位魔法少女等级升到最高



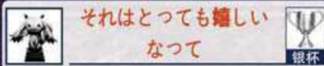
私の、最高の友达　银杯
取得条件：完成100%羁绊事件



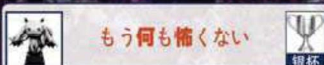
时空を超えて巡り会った运命の仲间　银杯
取得条件：学会全部二人组合攻击



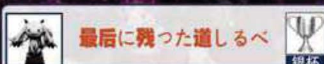
奇迹も、魔法も、あるんだよ　银杯
取得条件：用小圆出战50次



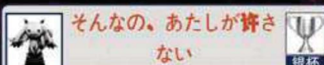
それはとっても嬉しいなって　银杯
取得条件：用沙耶香出战50次



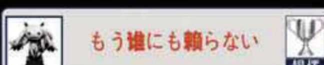
もう何も怖くない　银杯
取得条件：用麻美出战50次



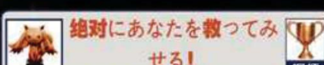
最后に残った道しるべ　银杯
取得条件：用小焰出战50次



そんなの、あたしが许さない　银杯
取得条件：用杏子出战50次



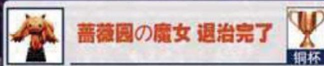
もう谁にも頼らない　银杯
取得条件：单人打过任意一关



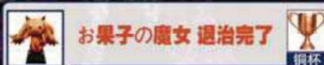
绝対にあなたを救ってみせる!　铜杯
取得条件：打过序章



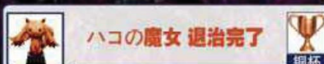
私は何度でも繰り返す　铜杯
取得条件：达成坏结局



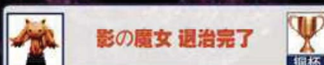
蔷薇园の魔女 退治完了　铜杯
取得条件：击败蔷薇园魔女



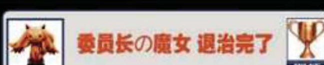
お菓子の魔女 退治完了　铜杯
取得条件：击败糖果魔女



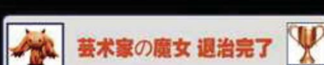
ハコの魔女 退治完了　铜杯
取得条件：击败箱子魔女



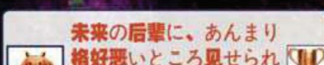
影の魔女 退治完了　铜杯
取得条件：击败影子魔女



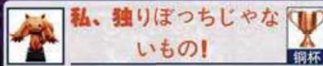
委员长の魔女 退治完了　铜杯
取得条件：击败委员长魔女



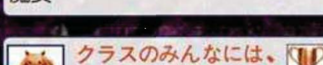
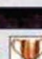
艺术家の魔女 退治完了　铜杯
取得条件：击败艺术家魔女

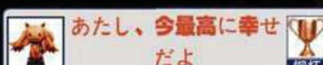


未来の后辈に、あんまり格好悪いところ见せられないものね　铜杯
取得条件：用麻美单人击败蔷薇园魔女

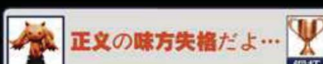


私、独りぼっちじゃないもの!　铜杯
取得条件：用麻美单人击败糖果魔女

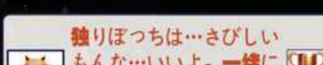


クラスのみんなには、内绪だよ!　铜杯
取得条件：用麻美和小圆组队击败艺术家魔女



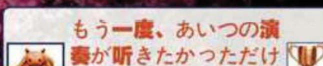
あたし、今最高に幸せだよ　铜杯
取得条件：用沙耶香单人击败箱子魔女



正义の味方失格だよ…　铜杯
取得条件：用杏子和沙耶香组队打败影子魔女



独りぼっちは…さびしいもんな…いいよ。一绪にいてやるよ　铜杯
取得条件：用杏子单人击败人鱼魔女



もう一度、あいつの演奏が聴きたかっただけなんだ　铜杯
取得条件：用杏子和小圆组队打败人鱼魔女（亚种）



ACT	幻影破坏者 战场			必需记忆卡
	ファントムブレイカー：バトルグラウンド			1115MB
	5pb.	2014年3月13日	日版	1～4人
零售版：－/下载版：1260日元		对应PSV TV	对应玩家年龄：12岁以上	

本作是美少女格斗游戏系列《幻影破坏者》的外传作品，曾于2013年在XBLA登场，近日终于完整移植至PSV平台。游戏方式为经典的横版卷轴ACT，并采用复古的点阵画面表现及矩形波音源配乐，令玩家仿佛瞬间回到了清版游戏火遍全球的年代。虽是外传作品，但游戏的素质却一点都不马虎，不仅手感可圈可点，其沿袭自格斗版的基础系统亦非常值得研究，丰富的招式及升级元素也令玩家不会感到单调。此外，同样为5pb.出品的《斯坦因之门》中的人气角色——牧濑红莉栖也作为DLC人物参战本作，各位“助手迷”可千万不要错过了！

文 大室向日葵　美编 Juxi



Vita出击
Vita动态
Vita劲作
Vita攻略

上手指南

模式简介

单机模式（LOCAL GAME）

故事模式（STORY MODE）：流程中会出现对话演出的模式。在过关及死亡之后可以进入加点画面（SKILL SET）进行人物升级，死亡后可以无限接关（从失败的战点重新开始），此外在开始游戏前能够任意选择已经通过的关卡。

街机模式（ARCADE MODE）：没有任何对话，必须从第0关开始游玩的模式。一旦死亡即游戏结束，无法接关。该模式可以参加全球分数\通关时间排名，于主菜单的LEADERBOARDS选项查看。

联机模式（NETWORK）

合作模式（CO-OP. MODE）：最大4人参加的合作攻关模式，开始游戏前由房主自由选择难度及关卡。该模式敌人的血量更高，经验值也更高，但参与者会在一定程度上共享总经验值。

对战模式（BATTLEGROUND MODE）：最大4人参加，类似于本篇中BOSS战一般的对战模式。一局定胜负，期间空中会不停降下辅助宝物。对战后可获得战斗点数，用于参加全球排名。

关于难度

故事模式、街机模式、合作模式均可选择难度，初期可选EASY和NORMAL难度，HARD难度和NIGHTMARE难度需依次通关上一难度方可解锁。高难度主要体现在敌人数量、攻防数值与防御意识之上，同时玩家可获得的经验值与分数也更高。此外，不同难度下第六关的长度会有所不同，EASY难度最短，NORMAL及HARD难度需迂回一次，NIGHTMARE难度则需迂回三次。



画面解说



❶	主角目前的等级
❷	体力槽
❸	气槽，一共可累积两管
❹	分数
❺	对敌人造成的伤害数值
❻	敌人的体力槽
❼	当前连击数，连击越高，敌人掉出的分数道具越多
❽	画面外敌人的位置提示

宝物介绍

通过破坏场景中的箱子或打倒敌人，会出现形形色色的宝物，它们是辅助玩家作战的得力助手。宝物在经过一段时间之后就会消失，应尽快获得。此外，彩色宝珠型宝物分为球形、方形、钻石形，对应由弱至强的相应效果。

图标			类型	介绍
			食物	一般通过打破场景中的箱子获得，敌人也有低几率掉落。用于回复体力，回复量视各角色的喜好而变化
			金钱	通过打倒敌人或累计一定连击数获得，提高玩家的分数。故事模式不记录分数，可以忽略此道具
			红色宝珠	通过打倒敌人获得，用于提升经验值，非常重要。敌人越强、难度越高，掉落量越多
			蓝色宝珠	通过破坏箱子获得，可回复气槽
			绿色宝珠	通过破坏箱子获得，效果根据角色有所不同，可在一定时间内进入高速模式（自身攻击速度变快）或霸体模式（受到伤害不会停止当前动作）

操作一览

按键	功能
方向键←/→	步行
方向键←←/→→	冲刺
方向键↓	下蹲
方向键↑	跳跃
□	弱攻击
△	中攻击
○	重攻击
×	特殊键
L	换线
R/○+×	跟踪弹
□+△	高速模式（需习得相应技能）
不按任何按键	防御

注：文中所有指令均以玩家操作的角色面朝右边为例。

基础系统

换线：游戏分为内外两条战线，只有在同一战线时敌我之间的攻击才有效果。按下L即可换线，期间无敌。

防御：不按任何按键为站立防御，但无法防住下段攻击；只按住↓，不按其他任何按键为下蹲防御，但无法防住中段攻击。不过站立防御基本上即可应对敌人绝大部分的进攻。

防御破坏：连续防御一定强度的攻击后，会产生防御破坏效果，并进入一定时间的强制无防备状态。防御时的亮光可作为破防提示，蓝色为安全，绿色为注意，红色为临界。

投技\拆投：靠近敌人时按←/→+○可施展投技，而被敌方使用投技的瞬间输入相同指令，即可拆投。

背后反击：在遭受来自背后的攻击时，按下任意键，可立刻反击，反击动作不会被任何攻击打断。

疾退：按住×后再按←，可向后退一小步，期间无敌。

跟踪弹：按下R或△+○，即可释放跟踪弹，可对敌人产生吹飞效果，可用于杂兵战中紧急解围，也可在BOSS战中打破僵局。低于1/4管气的时候每次释放一枚，低于一管气的时候每次可释放三枚（每次消耗1/4管气），一管气以上则可以瞬间爆发大量跟踪弹。

受身：被击飞至空中、吹飞至墙壁或倒地前，按下任意按键即可快速恢复姿态，期间带有短暂的无敌效果。





紧急起身：被打倒在地，画面出现按键连打标示时，快速连续按下任意按键即可紧急起身，否则会在无防备状态下遭受攻击。

复活同伴：合作模式专用，靠近战斗不能的同伴，并连打任意按键，即可将其复活。

相杀：在使用冲刺或各种攻击的同时与敌方攻击相撞，即会产生相杀效果，双方的该次攻击会被抵消，但后续动作会照常进行。

侧闪：在敌人攻击的瞬间按下前方向键，即可以短暂的侧闪动作回避攻击。

弹挡：在敌人攻击的瞬间按下×，即可以类似相杀的效果抵消攻击。

警戒模式：在遭受攻击时按下×，可消耗少量体力为代价，弹开周围的敌人，以免遭受连续攻击。需体力为1/4以上方能使用。

必杀技：每个角色均拥有三种不同的必杀技，出招方式分别为↓+×、→+×、→→+×（或冲刺动作中按×），少数角色拥有空中→+×的必杀技，但只有↓+×可以在初期使用。出招时若同时按下□，必杀技性能会产生变化，但通常都不太实用。

升级要素

作为一款带有升级要素的动作游戏，丰富的技能自然是必不可少的。角色每一次升级，可获得5点技能点，合理安排进阶技能的习得与基础数值的成长，是中前期流程的关键所在。同时游戏允许随时洗点，只要在相应的升级项目上按下□，就可以取消升级，并返还技能点。因此在级别不足的情况下，根据不同的关卡选择合适的技能，也是一大课题。

数值成长

Attack：提升攻击力

Defense：提升防御力

Speed：提升移动与攻击速度

每项数值最高等级为10级，1级所需技能点为2，之后每级递增两点，升至10级共需110点。



在保证习得必要技能的前提下，Attack是最需要尽快提升的数值。对于提倡进攻的本作而言，能够快速解决敌人无疑是最好的防御，因此攻击力的加强非常有必要。Defense的重要性不是很高，游戏中敌人的攻击力并非很强，经笔者实验，即使在完全不升Defense的情况下也能较为顺利地通关最高难度。Speed的速度提升效果甚微，基本可以无视。

进阶技能



进阶技能的实用性有高有低，但由于高等级技能必须要先习得低等级技能，因此要培养出理想的角色所需的技能点也是一笔不小的开销。在中级技能中，追加必杀技的“SP ATTACK Lv1”无疑是重中之重；“GD CANCEL”可以避免被敌人牵制、快速破解防御，也要尽快习得；“COUNTER BURST”的重击具有较高的威力及破防能力，面对一些棘手的杂兵群采用重击连发意外地有不错的效果，但用此战法会令气槽始终为空，难以快速解决战斗。在高级技能中应优先考虑习得“OVER DRIVE Lv1”，可以大幅提升角色的爆发力与生存能力；“EX ATTACK”则要视乎各角色的强化必杀技实用性，来决定是否优先升级。

基础技能

1.冲撞攻击（DASH ATTACK）：冲刺动作中按下攻击键，可使用冲撞攻击，根据弱/中/强按键的不同，攻击动作也会发生变化。

中级技能

2.高跳（HI JUMP）：快速输入↓↑，可比平时跳跃得更高，同时下落时的滞空时间也更长。

3.必杀技lv.1（SP ATTACK Lv1）：追加→+×、→→+×两种必杀技。

4.必杀技lv.2（SP ATTACK Lv2）：小幅提升必杀技的性能。

5.空投（AIR THROW）：在空中靠近敌人时输入←/↓/→+○，可以将其投掷。

6.防御取消（GD CANCEL）：在防御时可用各种操作取消防御动作，包括冲刺、疾退、高跳、重击及各类必杀技等。



7.二段跳（DOUBLE JUMP）：跳跃中再次按下↑，即可小幅度二段跳。

8.重击lv.1（COUNTER BURST Lv1）：按下×，可使用重击，期间受到伤害也不会终止攻击动作。虽然每次需消耗少许气槽，但气槽为零时仍可使用。

9.重击lv.2（COUNTER BURST Lv2）：按住×不放，待主角身体闪光后松开，即可使用加强版重击，不仅不可防御，还带有横向吹飞效果。

10.普通技lv.1（COMBO Lv1）：增加中攻击的COMBO数。

11.普通技lv.2（COMBO Lv2）：增加重攻击的COMBO数。



高级技能

12.强化必杀技（EX ATTACK）：消费一管气，可使用强化版必杀技，出招方式为↓+○+×、→+○+×、→→+○+×。

13.超重击（CRITICAL BURST）：消费一到两管气，加强版重击会变为超重击，攻击力大幅提升。

14.高速模式lv.1（OVER DRIVE Lv1）：在一管气以上的情况下按下□+△，可在一定时间进入高速模式，期间敌方速度变慢，我方速度提升，能实现各种平时不可能成立的连击，同时能回复HP槽中的红色部分。

超高级技能

15.超必杀技（PHANTOM BREAK）：消费两管气，可使用威力绝大的超必杀技，出招方式为○+×。

16.高速模式lv.2（OVER DRIVE Lv2）：提升高速模式的持续时间和我方攻击速度。

人物解析

本作在人物的招式设计可谓是下足了功夫，各角色之间的性能差异非常明显，为玩家带来了多样的游戏体验，同时也在总体上保证了不错的平衡性，只要熟悉各人物的战术，就没有绝对的弱角。笔者尝试使用全人物以初期状态通关了NIGHTMARE难度的故事模式，并对五位初期人物的性能与战术进行了经验总结，希望能对各位玩家有所帮助。

仁科美琴



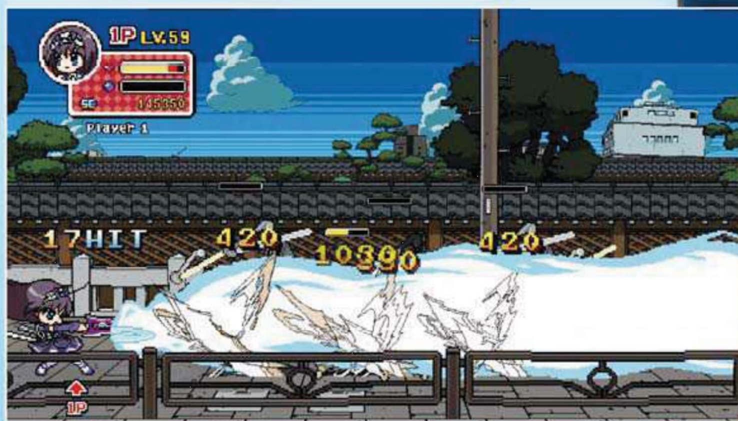
作为游戏的主角，美琴拥有超高性能的基础必杀技，因此她的基本作战思路就是以必杀技为核心进行强攻，在初期就有着强势的表现，是一位十分易于上手的人物。

普通技\必杀技

虽然手持大剑，但美琴普通技的范围并不大，同时由于动作大开大合，比较容易被打断。而必杀技的性能就要强大很多，↓+×的升龙斩为清理杂兵的主力招式，威力及判定不俗，并可将敌人击飞。在升龙斩之后的下落阶段，视场上情况可以做出三择：大部分敌人被击飞时，可在下落中使用重攻击作为衔接，落地后立刻再次使用升龙斩，以此重复；落脚点有敌人为防御状态时，可在下落中使用空投打破僵局；升龙斩不慎挥空或攻击效果甚微时，可在下落中使用→+×快速逃离现场。→+×为发射剑气，仅对单体敌人有效，硬直也比较大，一般只作为远程磨血之用。→→+×为冲刺斩，攻击力虽然不高，但可以穿过敌人，突围效果显著，也可以用来抢宝物，不过发招的准备阶段存在破绽，尽量不要在人堆中使用。

强化必杀技\超必杀技\高速模式

相比出众的必杀技，美琴的强化必杀技就显得略有逊色。↓+×+○的连续升龙斩虽然威力可观，但攻击途中很容易被打断；→+×+○的多重剑气只能伤及少数敌人，攻击力也不高；→→+×+○的来回刺击无论威力还是范围都不甚理想。超必杀技则实用很多，为横向贯穿整个屏幕的闪电，具有瞬间清屏的威力，推荐节省气槽用于此招。高速模式下使用重攻击连发即可对敌人造成重创。



BOSS战法

对阵BOSS时，可以在防御对方招式时见缝插针地使用升龙斩，由于该招发生快、判定强，命中率很高，即使被防御也可以用下落中重攻击继续牵制对手。若能将对手逼入角落，算准其受身的时机使用升龙斩连发，也有不错的效果。

九纹稚



由于招式的些许相似，稚的一些战法可以借鉴美琴。但要发挥稚的真正实力，需要熟练掌握冲刺必杀技的出招方法，因此她是对玩家操作有着一定要求的角色。



普通技\必杀技

手持长枪的稚，普通技范围很大，对付群敌时效果显著。但面对过于靠近的敌人时，普通技的后几下反而容易挥空，尤其是在版边时需要注意。必杀技和美琴有少许类似，↓+×为升龙斩，上升幅度较大，而下落速度也较快，破绽虽小，但也不能像美琴那样于空中多择，不适合连发。而↓+□+×为低空升龙斩，上升幅度小、下落慢，因此可以借鉴美琴的空中普通攻击衔接或空投战法。→+×为冲击波，距离较短，但可伤及范围内的所有敌人，并且带有击飞效果，适于解围。→→+×的突进刺投是稚最强大的必杀技，招式以攻击力较高的突进刺击始动，在第二击成立后可将敌人向后方投出（刺中多名敌人时只能投掷其中一个），而投掷动作及之后的硬直期间完全无敌。若玩家能够算准时机、在硬直结束的瞬间再次使用刺投，即可于人群中毫发无损地来回穿梭。另外此招可以投掷处于倒地状态的敌人，通过来回刺投能活活屈死一些棘手的单体敌人。

强化必杀技\超必杀技\高速模式

强化必杀技方面，↓+×+○的连续升龙斩类似美琴，也仍旧易被打断；→+×+○的多重冲击波范围横跨整个屏幕，威力虽不高，但面对大量敌人时可一发解围；→→+×+○为突进刺击后接雷电，实用性一般。超必杀技可将身体周围的敌人全部卷上天空，扎入人堆中使用有较好的效果。高速模式下，若在版中可以使用重攻击连发，但版边最好使用连续轻攻击，否则很容易被弹开，导致浪费攻击机会。





BOSS战法

面对BOSS也可以主要采用以突进刺投为核心的战法，追求速战速决的话可以采用面对面强行刺投，一般可以在相杀后命中；也可活用多线战术，等待敌人换线时来个出其不意。成立之后可以立刻向反方向跑动，若对手没有受身即可再次刺投；即使受身，在其落地时使用刺投也有较高命中率。

神楚唯月



手持锤子的唯月是一位暴力型角色，但其“暴力”并非源于高攻击力，而是体现在霸道的招式判定之上，这使得她拥有低等级碾压高难度的超强实力。



普通技\必杀技



唯月的普通技意外地拥有不低的攻速，范围虽小，但没有明显的破绽。必杀技则完全是“一招鲜”的状况，→+×的锤击是绝对主力招式：看起来虽然只是攻击力一般的两次小范围锤击，但挥击期间可以完全挡住来自前方的攻击，并且能够令敌人产生较大的硬直，破防能力也很高。即使面对大量强敌，也可以用锤击连发一路硬顶过去，非常暴力。惟一要注意的就是尽量不要被敌人夹在中间使用此招，否则很可能招架不住来自后方的攻击。相比逆天的锤击，另外两个必杀技就显得有些鸡肋，↓+×为高跳砸击，起跳时对周围的敌人都有击飞效果，但之后的砸击发生较慢，很容易被击落，攻击力也不高；→→+×为前跳旋转攻击，HITS数较高，搬运效果不错，但面对矮小敌人很容易造成越过敌人头顶、自己跳入人堆的尴尬局面。

强化必杀技\超必杀技\高速模式

唯月的↓+×+○及→→+×+○强化必杀技，基本性能与其对应的必杀技差不多，只是攻击力更高一些。而→+×+○为锤击接回转攻击，最后一击有横向吹飞效果，适于突围。超必杀技非常强劲，为召唤向前方飞行的超大炮弹，只要在放出之后跟着炮弹跑动，即可一直保持攻击判定，瞬间秒杀整个战线的敌人。高速模式中面对大量敌人的场合可以使用锤击连发，清场效果一流；单体敌人仍旧是重攻击连发更佳。



BOSS战法

鉴于锤击对于BOSS的效果不是很好，因此最好使用多线战术，待敌人换线时用普通技招呼。由于唯月的普通技空隙不大，只要命中一击，一般都可以打满一套。

藤林柚叶



柚叶应该是初期人物中最难上手的一位，标榜为速度型角色的她，实际上更像是主打持久战的技术型角色。然而一旦习得超必杀技，柚叶即会瞬间拥有恐怖的清场能力，可谓是大器晚成。



普通技\必杀技

柚叶普通技的范围很短，攻速也不是非常高，对付多名敌人时比较吃力。必杀技中没有绝对的主力招式，需要相互配合使用。↓+×为冲撞攻击，用法类似于唯月的锤击，但由于冲撞时没有防御效果，面对大量敌人时很可能被中断。→+×为跳起向斜下方向投掷三枚飞镖，而→+□+×的跳跃幅度更高，并且可以在空中连用，期间不太容易受到敌人的攻击，不仅可以磨血，也可以快速加气。→→+×可使柚叶瞬间消失，并立刻从后方向前飞跃，之后可以使用派生技：在没有敌人的地方按任意攻击键，即可立刻落地，并在落脚点产生爆炸；在有敌人的地方按键，可使用空投，且对复数敌人有效；不按任何键，则会在接近落地时产生多重攻击判定。通常都使用空投的派生技，但飞跃的过程中有可能会被击落，需要注意按键的时机。



强化必杀技\超必杀技\高速模式

柚叶的强化必杀技比较孱弱，→+×+○和→→+×+○只是攻击力强化版，不太实用；↓+×+○类似唯月的锤击强化必杀技，亦有横向吹飞效果，但被中断的几率仍旧很高。相比之下，超必杀技可谓是柚叶真正的神技，看起来只是中距离的突进技，但无论起手招式是否击中敌人都可以成立，范围更是横穿整个屏幕，清场效果非常恐怖。因此用飞镖攒气、再用超杀清场，是唯叶的主要战法。高速模式时的冲撞连发威力较大，可对单体敌人进行重创。



BOSS战法

面对BOSS，只需要连续使用飞镖必杀，就能让对手无可奈何，异常好用。使用多线战术的话，唯叶的普通攻击对付BOSS较难打满一套，最好在适当攻击后就以冲撞结尾。

牧濑红莉栖



作为来自《斯坦因之门》的著名角色，红莉栖如同印象中那样，虽不善于肉搏，但拥有强大的道具攻击手段。横跨整个屏幕的远程攻击是她的拿手好戏，而近身的瞬间爆发力也不容小视。



普通技\必杀技

普通技的性能比较特殊，弱攻击的起手范围很短，最后几段会分别召唤出使用踢击的铃羽和使用斩击的琉华（两位角色均来自于《斯坦因之门》），而铃羽进攻时红莉栖还能接其他招数，可善加利用。但需要注意在版边时，召唤出的角色通常都会打空。必杀技方面较为全面，→+×的镭射枪二连射击可以穿过一整条直线的敌人，威力也很可观，可作为主力招式，不过要注意攻击间隔，尽量与敌人拉开距离后再使用。↓+×为火焰喷射，距离较短，攻击次数较高并可以击退敌人，但在版边使用时会被弹开，实用性一般。→→+×为冲刺打击投属性，一旦成功撞到敌人会将其抱住，并释放爆炸，威力非常大，且在爆炸范围内的敌人都会受到同等伤害，成功后还可以接一次镭射。但缺点为稳定性不佳，有时冲撞成功后却由于距离问题而不能成功投掷，另外也不能投掷倒地的敌人。

强化必杀技\超必杀技\高速模式

红莉栖的实用强化必杀技为→+×+○的三连大镭射，威力虽不算大，但期间完全无敌，无论是解围还是辅助清场都不错。其他强化必杀技则性能不佳，↓+×+○仅为攻击力强化版火焰喷射，→→+×+○冲刺距离很短，还要求成功撞到敌人才能成立，很难命中。超必杀技为从天而降的人工卫星，攻击力非常高，但范围很有限，对付群敌显得比较浪费，更适合用于BOSS级敌人。高速模式是红莉栖的另一个亮点，镭射枪连发清理杂兵效率非常显著；更恐怖的是冲刺爆炸成功后，可以快速收招并立刻再次使用，如果玩家操作熟练，一次高速模式可以对单体敌人连续使用数次冲刺爆炸，可谓毁灭性打击！不过对于小型敌人比较难以成功。



BOSS战法

由于红莉栖的单发必杀技对付BOSS效果不甚理想，因此应以多线战术为主。用重攻击应对换线而来的对手，一旦召唤出铃羽就可以使用镭射或冲刺爆炸，平时尽量不要硬拼。

奖杯攻略

奖杯总数（本篇）	21	铜杯	21	银杯	0	金杯	0	白金	0
奖杯总数（DLC）	8	铜杯	7	银杯	1	金杯	0	白金	0

项目	内容
全奖杯难度	2/10
100%所需时间	本篇5~8小时，DLC追加3小时以上
在线奖杯	本篇、DLC各2个
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

奖杯综述

本作的奖杯与Xbox 360版的成就设置基本相同，但精简了少数比较麻烦的项目，包括难度不小的“落下中のパ-フェクト”，从而使本作完全成为了名副其实的奖杯神作。本作在完成奖杯之后仍旧有很多值得研究的地方，如高难度攻关、熟悉各类隐藏人物、挑战街机模式高分等等，因此建议各位玩家在奖杯100%后可千万不要就此放下，否则就太可惜了！

单机奖杯在单人模式或联机模式均可获得，大部分均为流程相关，且不限定难度。全隐藏人物奖杯需要通关HARD难度，不过并不算难，后期只需稍微花一些时间刷经验解决等级奖杯即可。由于HARD难度需要通关NORMAL难度方能开启，建议一周目就以NORMAL难度进行游戏。本作的DLC价格虽然较高，但不仅包括新人物、新奖杯，还有提高等级上限至99级的额外效果，对攻关有很大的帮助，建议尽量购入。由于DLC的奖杯要求正好可以作为本篇奖杯的累积，因此建议玩家全篇使用DLC人物牧濑红莉栖，可节省大量时间。若只求本篇100%，则推荐使用性能出众的仁科美琴或神埜唯月攻关。

至于联机奖杯本身的要求很低，面联或网联模式均可获得，若使用DLC人物可以同时解除本篇与DLC的同模式奖杯。但目前游戏的联网环境不算很好，即使满格信号配对成功也可能出现较严重的卡顿，需要一定的耐心。值得注意的是，本作在联机模式下经常会提前获得奖杯，比如仅联机合作通过了一关，就获得全隐藏人物奖杯等情况。由于笔者的网络条件所限，无法确定联机模式中的奖杯特殊获得法，因此在以下的奖杯攻略中，所有非联机奖杯的获得方法均以单人模式为例。

单机奖杯（本篇）



新たな战い  铜杯

取得条件：进入游戏即可获得



别世界への旅立ち  铜杯

取得条件：通过第0关“秋叶原”



始まりの场所  铜杯

取得条件：通过第1关“音乐大学”



异形のモノ  铜杯

取得条件：通过第2关“船のかたち馆”



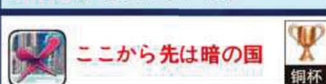
ぶらり途中乘车の旅 铜杯

取得条件：在第2关的关尾，赶在列车驶走前快速打败BOSS心爱（COCOA），进入奖励关卡

奖杯说明：对战BOSS的时间要求比较宽裕，即使错过也可以在主角升级后再次挑战。







心爱の梦 铜杯

取得条件：通过第3关“池袋”





ここから先は暗の国 铜杯

取得条件：通过第4关“新宿”

 **封锁された神社**  铜杯

取得条件：通过第5关"九纹神社"

 **魅影の世界**  铜杯

取得条件：通过第6关"魔空空间"

奖杯说明：注意本关是一个小迷宫，在NORMAL与HARD难度下的最速路线为——①关卡开始后，所有存在三个门的战点，均进入中间的门；②上一步重复三次后会进入一个中间漂浮着石头、背景有魔法阵的战点，清理杂兵并打破石头；③往回走到关卡的开头，进入最右门后持续前进；④之后存在三个门的战点，分别从右、中、右门前进，即可遭遇BOSS战。EASY难度在完成上述的第一步后即会遭遇BOSS战。即使走错也没关系，仅是多进行一次战斗而已。



 **魔空からの脱出**  铜杯

取得条件：通过第7关"脱出"

 **誰がお好み?**  铜杯

取得条件：使用过全部4名初期角色（仁科美琴、九纹稚、神埜唯月、藤林柚叶）

奖杯说明：任意模式选择人物进入游戏后直接按暂停退出，以此反复即可快速获得奖杯。

 **だいたい分かった!**  铜杯

取得条件：主菜单或游戏暂停后选择"HELP & OPTIONS"选项，再选择"HOW TO PLAY"，用方向键看完全部教学项目即可。

 **マーヴェラス！的な**  铜杯

取得条件：打出100连击

奖杯说明：最简单的方法是蓄满两管气，然后在敌人较多的场合按R键爆发跟踪弹，瞬间即可累积上百连击。

 **ディング!**  铜杯

取得条件：任意角色升级一次，在过关或死亡后结算画面中获得

 **レベル25**  铜杯

取得条件：任意角色升至25级

奖杯说明：通常在一周目NORMAL难度的攻关过程中自然可以解除。

 **レベルマックス**  铜杯

取得条件：任意角色升至50级

奖杯说明：通常在二周目HARD难度的攻关过程中自然可以解除。

 **失われし力を再び……**  铜杯

取得条件：任意角色习得一项新技能

 **完ペキ主义**  铜杯

取得条件：任意角色习得所有技能

奖杯说明：习得全部技能需要243点技能点。

 **これで全员!**  铜杯

取得条件：获得所有的隐藏人物

奖杯说明：需NORMAL、HARD难度各通关一次。通关NORMAL可获得影雾（M）、心爱（COCOA）、九纹薙（NAGI）、无限（INFINITY），她们均为游戏流程中的BOSS角色；通关HARD可获得白美琴（MIKOTO W）、影流（L），她们分别是美琴和影雾的派生角色，除了颜色上有较大差别外，招式性能上亦有一些细微的不同。由于玩家进行到HARD难度时，基本已经学会了大部分的技能，所以进行起来反而比NORMAL难度轻松很多。

联机奖杯（本篇）

 **ファントムブレイカーとして**  铜杯

取得条件：于联机合作模式通过任意关卡

奖杯说明：最好选择EASY难度的第0关并快速过关，以免夜长梦多。

 **スカベンジャーのごとく**  铜杯

取得条件：于联机对战模式完成一场比赛，无论输赢

奖杯说明：每场对战的速度很快，相比合作模式奖杯要更容易获得。

单机奖杯（DLC）

 **红莉栖きたら本气出す** 

取得条件：安装DLC后进入游戏即可获得

 **红莉栖でステージクリア** 

取得条件：使用红莉栖任意难度通过任意关卡

 **红莉栖でゲームクリア**

取得条件：使用红莉栖一次性通过全部关卡

奖杯说明：难度不限，接关次数不限，但必须从第0关一口气打到第7关结束，中途不能退出。

 **红莉栖でレベルアップ**

取得条件：红莉栖升级一次，在过关或死亡后结算画面中获得

 **红莉栖でレベル25**

取得条件：红莉栖升至25级

 **なんだこのわき上がる力は**

取得条件：任意角色升至99级

奖杯说明：这应该是游戏最后获得的奖杯，由于DLC的奖杯要求用红莉栖通关并升至25级，为节省时间，最好全部升级奖杯都用红莉栖完成。若一周目从NORMAL难度开始，在HARD通关后应该有50～60级，之后玩家可以留在HARD难度刷经验，也可以选择继续游玩NIGHTMARE难度，顺便练级。笔者建议选择后者，因为HARD难度刷经验效率不佳，也比较无聊，而NIGHTMARE难度并不算很大，趣味性却高出很多。若通关NIGHTMARE难度，一般能升到80多级，之后再稍微刷一下经验即可到达顶级。

刷经验大法



·HARD难度

地点是第4关的中盘，一个背景类似快餐店的狭窄场地，会与超大型面具怪连战，一共三批。在第三批时留下最后一只，故意被打死，并接关重复。（注意，力求快速受伤应保持移动，原地不动的话会自动防御。）经试验，攻击力MAX、学习了强化必杀技的红莉栖每轮大约花费一分半钟不到，可赚取1300点左右的经验值。

·NIGHTMARE难度

方法1：仍旧是HARD难度的地点，不过效率大有提升，一分半钟可获2300点左右经验值。

方法2：在第6关后期打破第二处魔法阵石块后，有一处战点会出现大量巫女，仍是采用留下一只故意死亡的方式。不过该场战斗有一定的难度，若使用红莉栖，最好一开场就切换至内线，用镭射枪辅以镭射三连强化必杀快速清场，若能先把白衣巫女解决，剩下的就很好办了。这里的升级效率惊人，一分钟就有3000余点，只是在此时玩家一般已经有70余级，最好初次到该战点时就刷到95级以上再前进，这样通关后就不用再花时间了。



联机奖杯（DLC）

 **红莉栖とファントムブレイカー**

取得条件：使用红莉栖于联机合作模式通过任意关卡

 **红莉栖とスカベンジャー**

取得条件：使用红莉栖于联机对战模式完成一场比赛，无论输赢



FEATURE | INFORMATION | EXPRESS | GUIDE



本作是一款机甲类动作游戏，玩家需在末世的背景之下，与凶恶的敌人“GEAR”展开殊死搏斗。虽是下载专用游戏，但游戏的装备系统可谓有模有样，丰富的种类与特性令游戏常刷常新，而纸娃娃系统也满足了玩家对于机甲外观定制的需求。而作为核心的动作系统也比较完善，不仅整体手感可圈可点，对玩家的操作水平也有不小的要求。本作已于3月20日和4月23日放出了两弹DLC（各300日元），玩腻了各种巨刷型游戏的读者朋友，不妨尝试一下本作，也许不经意间就会沉迷于其中。

ACT	钢铁奇兵 东京始战			必需记忆卡
	ダマスカスギヤ–东京始战–			634MB
	Arc System Works	2013年12月25日	日版	1人
零售版：–/下载版：1851日元		对应PSV TV		对应玩家年龄：全年龄

文 大室向日葵 美编 咕噜

上手指南

界面解说

❶	任务剩余时间
❷	任务要求目标值
❸	HP 槽
❹	BOOST 槽，加速移动和闪避会消耗该槽
❺	回复道具数
❻	左／右／背部武器的能量值，每次攻击后都会相应减少，平时则会慢慢回复
❼	小地图，敌人以红点表示，同伴则为绿点



菜单介绍

MISSION：选择任务的界面，任务分为6个等级，只有完成上一等级的全部任务才能开启下一等级。而任务根据要求的不同，又分为以下7类。在完成E级到S级的全部任务后，可以挑战各任务的里模式。里任务敌人的攻防更高，但掉落装备并没有明显变好，仅在A级任务后期会一定几率出现顶级身体配件。

· 歼——歼灭任务，消灭指定数量的敌人；

· 讨——讨伐任务，消灭特定种类的敌人；

· 到——到达任务，到达指定地点（在地图上以黄色小旗标注）；

· 斗——斗技任务，在斗技场将固定对手消灭；

· 收——收集任务，收集指定数量的任务道具，多为特定敌人携带；

· 护——护卫任务，在保证护送对象（在地图上以黄点标注）不被消灭的前提下，完成任务主要目标；

· 生——生存任务，在一定时间内保证自己不被消灭。



DOCK：可对机甲的装备进行调整，在装备选择时可以清楚地对比各项数值和特性，而较为强力的装备会被系统自动排列在右侧。注意，装备库最多只能存储200件，因此不需要的装备应尽快卖掉。

SHOP：用于购入各类配件和武器，但商店中的装备并不带有特性，实用度很低。此外可以购入回复道具（repair–kit），由于本作的金钱几乎没有用，所以回复道具可以尽情购买。

REPORT：用于确认已经收集到的装备种类，主要作为奖杯的参考。

数值特性解说

本作的装备拥有着各种各样的特性，会影响装备的整体性能，部分特性甚至比基础数值更为重要。但游戏中并没有对它们做出详细的说明，笔者在这里选择一些关键特性进行简要介绍。

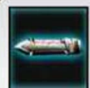


基础数值	
特性	说明
必要出力	该件装备的重量
出力	整体负重量，所有装备的重量不能超过此值
耐久值	生命值
CTG	爆击防御力
CT	爆击值
EN 消费	攻击能量消耗值
EN 回复	攻击能量回复速度
武器特性	
特性	说明
高威力 +X%	提升武器的攻击力
低エネルギ－消费 -X%	降低武器能量的消耗
高速充填 +X%	提高武器能量的回复速度
高命中精度 +X%	提升武器命中率
高クリティカル精度 +X%	提升武器的暴击率
直击 X%	一定几率使出令敌人防御力下降的攻击
重击 X%	一定几率令攻击力翻倍
身体配件特性	
特性	说明
高防御性能 +X%	提升配件防御力
高耐久性 +X%	提升配件耐久值
ブ－スト充填高速化 +X%	提升 BOOST 槽的回复速度
ブ－スト最适化 -X%	降低 BOOST 槽的消耗量
高出力 +X%	增加整体的出力值
高机动 +X%	提升移动速度
耐冲击无效 X%	一定几率使伤害无效
耐冲击吸收 X%	一定几率将伤害吸收，回复耐久值
自己修复 X%	每隔一段时间回复一定量的耐久值

武器解析

本作拥有 13 种武器，分为单手武器和背部武器，玩家每次任务前可以选择装备其中三种（单手 2 个、背部 1 个）。根据不同的任务选择不同的武器，是顺利攻关的关键所在。

单手武器



剑 近身攻击的利器，可以连续攻击，而伤害也会随着攻击段数的上升而增加。不过由于需要保持近距离攻击，对玩家的防御力和耐久值有较高的要求。重要专属特性“**コンビネ－ション** +X 段”，可以增加攻击段数，最高 5 段，而高段数的攻击力很大，相当重要；“通电击 lv.X”，可令敌人陷入麻痹状态，一定时间不能行动，lv.3 时的发动几率很高，几乎可以使敌人保持静止。



钢拳 出招和收招都非常慢的武器，可近距离使出浑身一击，并将敌人击远，但输出效率非常低下，通常用处不大，但是配合特性“一击必杀”却能成为 1.0 版本下的 BOSS 杀手。注意出拳后的收招阶段一定要用闪避取消。重要专属特性“一击必杀 lv.X”，一定几率将敌人直接消灭，在 1.0 版本下连 BOSS 都有可能直接杀死，非常霸道，因此碰到带有“一击必杀 lv.3”的钢拳，即使基本性能再差也要注意保留。不过 1.01 以上版本严重削弱了该特性，使其对 BOSS 基本无效。



电锯 按住攻击键可对前方的敌人造成连续伤害，但距离极其短，且伤害值很不理想，一般不考虑使用。重要专属特性“高速回转 lv.X”，提高每秒伤害次数，最高可达每秒 8 次，但整体输出仍旧不佳。



电锯步枪 直线射击型武器，威力和射速都不小，是远程游击战的首选，不过对于能量消耗的要求比较高，往往低消耗的步枪比纯粹高攻击力的更好用。重要专属特性“**チャ－ジショット** lv.X”，可以蓄力攻击以提升威力，不过总体输出能力不及单发，一般用于奇袭。



机关枪 按住攻击键可锁定敌人连续射击，游击战的另一选择，不过其对于能量消耗和攻击力的要求都比较高，想获得一把称手的机关枪不太容易。重要专属特性“贯通弹 lv.X”，可使弹药穿过敌人，等级越高，穿过敌人的弹药攻击力损失越小，能使武器火力大大增强。



散弹枪 可向前方放出扇形攻击，近程具备非常恐怖的威力，远程也能伤害大量敌人。专属特性极其霸道，配合贯通弹能够成为本作中的最大神器。重要专属特性“贯通弹 lv.X”，同机关枪；“冲击弹 lv.X”，击中敌人可使其造成一定时间的硬直，若在 lv.3 下攻击连发，可以做到让敌人彻底静止，极其强劲。

背部武器



激光炮 原地停住并向前方发射激光，可对敌人造成连续大伤害，不过由于期间无法移动，所以当敌人逼近时一定要及时闪避取消。此外其对于命中度和暴击率有较高要求。重要专属特性“连续照射 lv.X”，增加激光照射的时间，但玩家静止的时间也相应增长。



榴弹炮 对前方发射一发威力巨大的榴弹，并且在爆炸后可对周遭的敌人造成伤害。但能量消耗非常之大，因此低消耗的榴弹炮实用度相当显著。重要专属特性“范围扩大 lv.X”，扩大爆炸后的伤害范围，对付敌群效果惊人。



跟踪导弹 一连发射数枚导弹，并会跟踪周围的敌人，可以不用费力瞄准。但在狭窄的场地很不好用，能量消耗也比较大，整体实用性不高。重要专属特性“**ミサイル**增量 lv.X”，提高每次发射的导弹数量，最多增加 3 枚。



火焰放射器 按住攻击键可向前方近距离喷射火焰，期间不可移动，若贴近敌人拥有将其秒杀的威力，可以说是高风险高回报的武器。重要专属特性“火炎增量 lv.X”，增加火焰喷射的距离，降低武器使用的风险性。



地雷 可在地面设置地雷，敌人一旦踩中就会受到巨大伤害，对付很多棘手的敌人有奇效。但需注意已设置的地雷若未被引爆就不能再次设置；而且地雷未引爆时换区，会导致该任务无法继续设置地雷。重要专属特性“电击地雷 lv.1”，一定几率令敌人陷入麻痹状态。



卫星炮 在玩家所处位置做出标记，并在随后做出全屏的激光照射攻击，清场力一流，最适于一击脱离。但使用间隔非常之长，需要将其使用在必要之处。重要专属特性“连续照射 lv.X”，类似激光炮，不过玩家不再受到静止的约束。



过载器 发动后可一定时间内令玩家的各项数值大幅提升，若能配合低消耗的特性，可以持续保持超高火力，大大降低攻关难度。重要专属特性“效果延长 lv.X”，增加数值提升的持续时间，非常关键。

奖杯攻略

奖杯总数	10	铜杯	7	银杯	1	金杯	2	白金	0

项目	内容
全奖杯难度	4/10
全奖杯所需时间	25 小时以上
在线奖杯	0
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	有（1.0 版本可能会遇到全配件奖杯解除不能）
硬件需要	无

奖杯综述

本作的奖杯设置以各等级全任务通过为主，而游戏通关需要不少时间，难点也较多，因此该部分的奖杯攻略以流程中的难点任务提示为主，尽量帮助各位玩家顺利通关。全任务 S 级在通关之后可以比较轻松地达成，但是由于游戏中没有掉落图鉴导致目标不明确，全配件收集相对麻烦，需要在数个任务中反复刷，因此对于耗时有一定要求。需要注意的是，初始版本 1.0 下有可能无法解除全配件奖杯，但是由于 1.01 以上版本严重削弱了“一击必杀”特性，使得攻关难度上升，因此笔者建议玩家考虑先用 1.0 版将全配件收齐，再升级最新版本。

初 DG Fan 铜杯

取得条件：初次完成任务

E RankE Complete 铜杯

取得条件：完成 E 级的全部任务

奖杯说明：难点任务为“战略暴击型レイジ”：当 BOSS“火轮”准备使用激光炮时一定要及时从侧面闪开，否则极有可能被秒杀。

D RankD Complete 铜杯

取得条件：完成 D 级的全部任务

奖杯说明：难点任务如下——

所属不明ギヤ：BOSS“修罗”几乎不会移动，但是会用冲锋枪朝着玩家所在的方向不停射击，威力巨大。因此当其射击时一定要保持移动，一旦被逼入死角就向反方向闪避。平时不要硬拼，当其停止射击时再抓紧机会痛击。

弩级爆击レイジ“黑曜”：BOSS“黑曜”的近身钢拳攻击威力非常恐怖，因此尽量与其保持距离。不过即使如此也要随时注意它的榴弹射击，随时做好闪避准备。

C RankC Complete 铜杯

取得条件：完成 C 级的全部任务

奖杯说明：难点任务如下——

速达：该任务强制装备高速度低防御的脚步配件，因此不要与途中的任何敌人纠缠，记得到达地下之后先向左转。

夺还！チタニウム矿石：直接守在地图的右下方，快速消灭杂兵“骆驼”即可。

钢马を追え：目标敌人“钢马”会一直保持高速移动状态，盲目追赶的话不太容易对其造成伤害，但其弱点在于每当移动到拐角时会停顿一下，所以玩家最好提前守在各个拐角处，以给其迎头痛击。



B RankB Complete 铜杯

取得条件：完成 B 级的全部任务

奖杯说明：此级别会出现名为“螳螂”的杂兵，其近身电锯攻击带有高几率的麻痹效果，一不小心就有可能被其活活屈死，千万不要与其近距离硬拼。难点任务如下——

装甲耐久テスト：不停出现大型机“金刚”及“螳螂”的生存任务，活用画面两侧的三角护栏来挡住敌人，运气好的话可以让其彻底卡住。

ゴルドニウム夺还作战：很费时的收集任务，地图最上方不断出现杂兵，身上有一定几率带有任务目标道具。但问题在于杂兵每过一分钟才刷新一批，运气不好的情况下限制时间 15 分钟结束后也有可能未收集全，需要有一定耐心。

再起动した传说：该任务强制装备高速度低防御的整套身体配件，并要求歼灭 100 人，因此一定要稳扎稳打，同时备足回复道具。

A RankA Complete 铜杯

取得条件：完成 A 级的全部任务

奖杯说明：难点相当集中的一个级别，此级别出现会设置地雷的敌人“自来也”，绝对不能近身，否则再高的防御都有可能被地雷秒杀，需在远程耐心解决。难点任务如下——

护れ！希望の光！：任务要将护送对象送至指定地点，前两个区域可以快速通过，只要一换区，护送对象就会立刻在新区出现，不用担心其受到身后敌人的伤害。到第三区域的时候可以冲在前面把敌人消灭完，再等护送对象自己到达终点。若 AI 不慎被卡住或迷失方向，最好去接应一下。

ラファエルレイジ化：BOSS“ラファエル”击破后还会出现“ラファエル+”，比较危险，所以途中不要与杂兵纠缠，直奔 BOSS，以免不慎失败浪费大量时间。

ダイヤニウム强夺：开场立刻到达地图右侧，优先消灭携带任务道具的杂兵“三瘤骆驼”，并且每一批一定要保证消灭光，否则要等待漏掉的敌人到达地图中心才能出现下一批，甚至有可能低几率引发再也不出现该种敌人的 BUG。该杂兵和前面遇到的“钢马”类似，在拐角处会停一下，活用这点将其快速解决。

东京レイジ歼灭作战：要在 5 个区域中共计消灭 300 个敌人的大型作战，压力不小，记得备足回复道具。大型机会接踵而至，所以不要乱冲，逐个击破。而碰到“自来也”的时候更要特别小心，以免前功尽弃。

应援？部队：会让玩家对本作 AI 彻底绝望的任务。需要在强大敌人的包围下，保证三名护送对象生存 5 分钟（任何一名死亡即告失败），但护送对象之一“ミタライ”会想尽一切办法送死。比较保险的办法是在一开场时，尽量用身体阻止“ミタライ”的移动，期间会不停有少量敌人接近，尽可能第一时间解决。若碰到自来也设置了地雷，而护送对象正好朝其移动时，应赶紧故意将其踩爆，宁愿自己受伤也要保全同伴。

最终歼灭战：此任务虽然出现了大量新敌人，不过总体来说换汤不换药，要注意的是东京地下的三场强制战斗。①多个大型机“劫火轮”与小型强敌“天雷”的组合，天雷会使用卫星炮，而且战斗场地很小，危险程度较高。但只要先消灭掉天雷，场景周围的隔挡就会消失，剩下的大型机就好办了。②多个“鬼丸”的组合，该敌人装备了剑与火焰喷射器，近程攻击力极高，所以务必要与其保持距离打游击战。③场景最后多个“真自来也”的组合，其设置地雷的数目非常恐怖，必须要远离，利用拖场景远程击破。

最终决战：两轮 BOSS 连战，注意先消灭两个碍事的小 BOSS，再消灭“ナイトメア”。第二轮出现的“ナイトメア+”可以将其引到场景左下方，让其站在高位而自己处于低位，这样它的散弹射击就对玩家毫无作用，可将其屈死。但要注意它的卫星炮，攻击不要贪多，及时闪避。

RankS Complete
铜杯

取得条件：完成 S 级的全部任务

奖杯说明：难点任务如下——

残党狩り：又是全区域消灭 300 个敌人，不过此时玩家基本上已拥有各类顶级装备，所以反而要轻松一些。惟一要注意的是东京地下最后的“真自来也”战，追加了多个大型机，其跟踪导弹增加了此战的远程威胁，注意保持闪避、逐个击破。

封印解除：五个区域各有一个 BOSS，均是之前遇到的加强版，攻防都比较夸张，1.0 版本最好准备带有“一击必杀”效果的钢拳。

新しい风：保证两名同伴生存 5 分钟。虽然敌人强度很弱，但同伴会朝着不同的方向移动，玩家一定要第一时间赶到被敌人纠缠的同伴身边，因此进行任务前务必提升自己的移动速度。

Mission Complete
银杯

取得条件：通过 S 级任务“クレジット”

奖杯说明：刚开启 S 级任务的时候就会出现“クレジット”任务，其本身是一个新形式的制作人员名单表，毫无难度，通过即可。

Part Complete
金杯

取得条件：集齐所有类型的武器及身体配件

奖杯说明：比较麻烦的一个奖杯。首先大部分武器和身体配件需要在商店内购入，玩家在通关后，将商店中所有未带“登录済み”的商品全部购入即可。其次是依靠敌人掉落。基本上每种敌人都会携带独特的配件与武器，掉落的物品优劣通常与所处的任务等级挂钩，其中武器一般为其手持的类型。大部分杂兵由于数目众多，其掉落的物品基本上在通关时就可以集齐。但有少部分敌人只在固定任务中出现，多为 BOSS 或稀有杂兵，玩家遗漏的武器或配件一定是出在这些敌人身上，所以需要反复刷相应的任务。注意，所有配件及武器均可以在表任务中获得，不用特意去刷里任务。稀有敌人及对应任务表如下，刷之前应先在 REPORT 项目中确认遗漏物品的等级，较为低级的物品就尽量在低等级任务中寻找，反之则前往高等级任务。刷武器的话，则尽量与敌人手持的武器契合。

等级	任务名称	稀有敌人名称
E	战略暴击型レイジ	火轮
D	热狂のコロシアム	Jサトウ
D	所属不明ギヤ	修罗
D	弩级暴击レイジ"黑曜"	黑曜
C	エースの重压	リーリャ（低级）
C	谜の未确认レイジ	タナトス
C	钢马を追え	钢马
B	セミファイナル	チャンピオン
B	愚者の游戏	银龙
B	ファイナル	リヒト（低级）
B	コードネーム"レギンレイブ"	レギンレイブ
A	ラファエルレイジ化	ラファエル、ラファエル+
A	出现！剑豪！	剑豪
A	最终歼灭战	天雷
A	最终决战	バアルゼ、バアルゼ+、バルジ、バルジ+、ナイトメア、ナイトメア+
S	残党狩り	天雷
S	封印解除	ラファエル+、レギンレイブ+、タナトス+、バアルゼ+、バルジ+
S	さよならの代わりボーイの场合	ボーイ
S	さよならの代わりタックの场合	タック
S	さよならの代わり大佐の场合	大佐
S	さよならの代わりリーリャの场合	リーリャ
S	さよならの代わりリヒトの场合	リヒト

DG Master
金杯

取得条件：将所有任务以 S 级评价完成（里任务除外）

奖杯说明：游戏影响过关等级判定的惟一要素是受伤量。判定标准并不是具体的数值，而是根据玩家整体耐久值的百分比计算。据试验，基本每个任务要将受伤量控制在总耐久值的 200% 以内方能达成 S 级，也就是尽量保证回复道具使用 2 次以下。为保证低受伤量，玩家防御力和耐久值应尽可能地高，所以玩家最好在通关之后且装备到位的情况下再刷全 S。获得 S 级评价较难的一般都集中于生存任务和后期的歼灭任务之上。生存任务避免受伤的最好办法就是避免硬拼、能逃则逃，最好加强自己的移动速度，在场景中不停穿梭。而大型歼灭任务就必须要步步为营、稳扎稳打了，尽量不要冲得太猛，让敌人小批次地出现。此外一些 BOSS 讨伐任务也要注意，1.0 版本下最好备上“一击必杀”钢拳，可以事半功倍。具体的难点任务战法，可以参照前文的相关介绍。

STEAMWORLD DIG
~ A Fistful of Dirt ~

ACT	蒸汽世界 挖掘			必需记忆卡
	SteamWorld Dig			71MB
	Image & Form	2014年4月1日	港版	1人
零售版：–/下载版：78港币		无对应周边	对应玩家年龄：12岁以上	

于去年登陆任天堂 e 商店和 PC 平台的获奖游戏，如今终于也现身在了 PSN 上，很自然地加入了奖杯系统。游戏的主旨在于“挖、挖、挖”，本质是“挖宝藏”游戏，但加入了 ACT 元素，令这款作品增加了更多的乐趣。玩家在游戏中要扮演一个蒸汽机器人 Rusty，千里迢迢来到了小镇上，继承了叔叔 Joe 的铁镐与矿井后，继续在地底深处挖掘各种矿石，努力让小镇繁荣起来，但他却浑然不知地底下有个阴谋正在蠢蠢欲动着……

文 绿豆饼 美编 咕噜

上手指南

基本玩法

在游戏中，玩家需要操控 Rusty 用工具对地底展开探索，地底蕴藏着无数的矿石，拿到后回到镇上的 Dorothy 处可将其转化为金币，对工具或自身能力进行升级，让自己变得更加强大。当所积累的金币到了一定的数值，还会开启新的升级项目甚至是新的店铺。

初期 Rusty 只能用铁镐进行挖掘，后面还会拿到电钻、蒸汽拳等道具，对挖掘工作有不小的帮助，地底下的某些洞穴里还隐藏着叔叔 Joe 遗留下来的装置，Rusty 可以使用它们学习新的技能，让自己变得更加强大。

当然，地底下除了矿产和机器，自然也少不了敌人。敌人也是各有特色，不同的区域会有不同的敌人。游戏中一共能发现 3 个区域——属于蒸汽机器人的文明 Archaea 区域，创造出蒸汽机器人的旧人类文明 Old World 区域，以及充满未来气息的电子文明 Vectron 区域。玩家需要在这三个文明的世界里不断地探索，直到这个世界的最底层。



菜单介绍

系统菜单	
Start	选择重新开始或载入游戏
Options	进行游戏中的声音、控制、语言设置
Credits	查看游戏制作人员名单
暂停菜单	
Continue	继续游戏
Options	进行游戏中的声音、控制、语言设置
Self Destruct	自毁，进入矿井后可以使用，会计入死亡次数
Main Menu	回到系统菜单界面

基本操作



按键	作用
方向键／左摇杆	移动、谈话、攀爬梯子
方向键＋×	攀爬墙壁
□	冲刺
△	使用道具
○	使用武器
×	跳跃
L	更换武器
R	更换道具
Start	游戏主菜单
Select	查看口袋

游戏界面

1	生命槽：主角的生命值，可以通过在商店购买升级项目增加最大值。
2	蒸汽槽：使用电钻、蒸汽跳跃、蒸汽拳时会消耗，可以利用矿井的地下水补充，也可以通过在商店购买升级项目增加最大值。
3	煤灯槽：进入矿井后会慢慢减少，一格为60秒。随着煤灯槽的减少，角色在矿井中的视野也会慢慢缩小，全部用完时，就会看不到周围岩层内的东西。回到地面后自动补满，可以通过在商店购买升级项目增加最大值。
4	武器：按L键替换，可以通过在商店购买升级项目强化。
5	道具：按R键替换，每个道具都有使用次数，用完后可以去商店购买。
6	口袋：显示角色目前所挖掘到的矿石数量和总价，可以通过在商店购买升级项目进行扩增。



岩石

游戏中的岩石随着深度增加，硬度也跟着增加，甚至会出现硬岩石和再生岩石。要注意的是，一般的岩石挖掉后是不会恢复的，所以玩家挖掘的时候需要考虑好，怎样挖可以让自己既能往下走，又能顺利地回到地面，否则不小心把自己封死，就只有自毁了。



矿石



夹杂在地层中的矿物，游戏中的货币来源，根据深度增加，所挖到的矿石价值也会增加。不同的矿石在口袋中的容量也不同，大部分矿石要4个才能占满一个格子，少数矿石1个就占1个格子，相对的价格也比其他的高昂。

能量球



夹杂在地层中，也是货币的一种，挖掘到的时候周围1格范围内的岩石都会被炸开，能量球也会散开并浮在空中，接近就能将其吸收。

障碍物



地底中无法挖掘掉、会阻挡玩家的石头或铁块，绕开即可，但要注意万一挖掉它们的立足点而被砸到会直接毙命。

TNT 炸药



Old World区域内的专属物品，只要有生物靠近其1格范围内，就会开始震动，一段时间后爆炸，爆炸前离开则会恢复正常。如果受到攻击，就一定会爆炸，掉落或者用炸药、蓄力蒸汽拳攻击对其造成伤害则会立即爆炸。爆炸会波及到其周围的1格范围。

传送点



地底的某些位置埋藏着传送装置，可以让主角瞬间回到小镇内，对于口袋满满塞不下矿石或者濒危的玩家可谓是救命稻草。在镇内的商店也能通过能量球换取便携型传送装置，只要带着它，再也不用担心在地底迷路了。

隐藏区域



玩家有时候会见到一堵墙上有一块与众不同的岩石，将其打破后会发现一条隐藏区域，有很多能量球或高价的矿石都在隐藏区域内。隐藏区域只在洞穴里存在。

敌人

在地底会遇到的各种生物或机器人，它们会对玩家进行攻击，击败他们后有较大几率会出现生命、蒸汽、煤灯的补给道具。如果玩家能巧妙利用障碍物击败敌人，更是会出现同时能补给三个能源槽的道具。



武器 & 道具

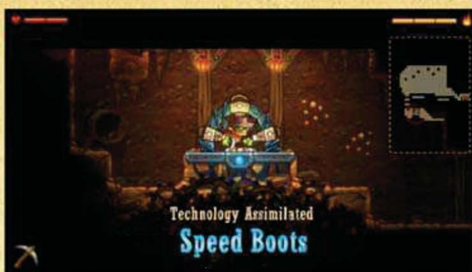
铁镐	最初得到的武器，攻击力中等，升级时能选择增加攻击力或者提升挖掘能力
电钻	攻击频率最高，但攻击力最低，能破坏硬岩石。使用时需消耗蒸汽槽
蒸汽拳	一次一发，攻击力最高，还能蓄力，蓄力后增加攻击力与距离，可以斜向发射。使用时需消耗蒸汽槽

除了炸药外，其他道具都只能在矿井内、非洞穴场合使用，只要不将其破坏，则永久存在。

便携型传送装置	使用后出现传送点
梯子	使用后出现可攀爬的木梯，还能在梯子顶上叠放第二个梯子
煤灯	使用后原地出现火把，功能与矿井内的相同
炸药	丢出一段时间后爆炸，可以用方向键控制丢出的方向，空中可用

习得能力

Rusty可以在某些洞穴内利用Joe留给他的装置，让自身得到强化。



Speed Boots：冲刺鞋，移动时能按□冲刺。
Steam Jump：蒸汽跳，↓+×使用，跳得比平时更高，消耗蒸汽槽。
Drill：电钻，具体参见“武器 & 道具”。
Dynamite：炸药，具体参见“武器 & 道具”。
Steam Punch：蒸汽拳，具体参见“武器 & 道具”。
Fall Dampeners：缓冲部件，获得后从高空落下再也不会受到伤害。
Mineral Detector：探测器，获得后在小地图上会显示矿石的所在位置。
Static Dash：二段跳，第二段有攻击判定。

游戏技巧

错位挖掘

游戏中的地层都是以一个方格为单位，角色的挖掘范围也是一个方格的单位，但是如果能把握好站位，则可以挖掘自身斜上方或者相隔一个身位的地层。



炸弹跳

若角色在跳起上升阶段或从高处落下时被炸药或者自爆机器人炸到，那么角色会被炸得很高，达到普通跳跃达不到的高度，当然角色自身也会受到伤害。

BOSS战

Vectron区域的统治者电压机器人(Voltbot)是游戏中惟一的BOSS，也是最终BOSS，它将Rusty的叔叔Joe吸收，并打算把Rusty也吸收作为心脏，成为永生不灭的机器人并统治世界。



BOSS战比较简单，有3个阶段。每个阶段BOSS都会放出很多小机器人、射出激光攻击玩家。而玩家需要根据连接着BOSS的电线找到发电机并摧毁它们，把全部发电机摧毁后，BOSS会瘫痪，此时玩家只需要跳到其头上往下敲即可。受到足够伤害后，会进入下一个阶段，BOSS会再启动，放出更强力的小机器人和激光攻击玩家，同时发电机的数量也会增多，玩家只需重复之前的步骤即可。发电机被破坏后会出现补给道具，所以玩家不必过分担心被攻击到，尽快摧毁发电机即可，小机器人在BOSS瘫痪的同时也会全灭，出现补给道具。发电机的位置也能通过小地图找到。

奖杯攻略

奖杯总数	14	铜杯	12	银杯	1	金杯	1	白金	0

全奖杯难度	8/10
全奖杯所需时间	3～6小时
在线奖杯	0
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

全奖杯路线

正常通关至少能拿到4个奖杯，其余的可以在通关后慢慢探索。想要一次通关就拿到全部奖杯是非常困难的，难度主要来源于2个半小时内通关的时间限制，建议在熟悉了游戏地图后二周目再挑战。推荐武器的发展路线最好放弃攻击频率低、升级项目最多的铁镐，用攻击频率高的电钻开路，攻击高距离远的蒸汽拳攻击，这两个升级所需的费用比起铁镐相对要少，而且BOSS战时升满的蓄力蒸汽拳3发即可打破发电机，BOSS瘫痪时也只需蓄力3拳即可进入到下个阶段，简单粗暴快捷。

Scratching the Surface（铜杯）
取得条件：进入Archaea区域

Mythical Creatures（铜杯）
取得条件：进入Old World区域

It Goes Deeper!?（铜杯）
取得条件：进入Vectron区域



Assimilated 银杯
取得条件：成为一个"不灭的蒸汽机器人"
奖杯说明：以上皆为流程奖杯，通关即可获得。

Two Kinds of People 铜杯
取得条件：在累计收集了20000金钱的情况下通关

Quicker Than a Tumbleweed 铜杯
取得条件：在2个半小时内通关

Shine on, You Crazy Round Thing 铜杯
取得条件：在累计收集了150个能量球（Orb）的情况下通关

Just Like Real Life 铜杯
取得条件：在无死亡的情况下通关

Master Prospector 金杯
取得条件：游戏通关后的四个评价都是金星
奖杯说明：同时达成前面4个奖杯的要求时即可达成全部评价为金星。

Fully Loaded 铜杯
取得条件：所有强化全部升满

Rock Bottom 铜杯
取得条件：到达世界的底层

Sequence Breaker 铜杯
取得条件：在进入Vectron前摧毁2个发电机
奖杯说明：只要通关一遍的玩家都知道，正常情况下要用二段跳才能到达前两个地区发电机的所在洞穴，但其实可以使用"炸药跳"达到所需要的高度，从而到达发电机所在的洞穴，将其提前破坏。

Turtle Soup, Yum! 铜杯
取得条件：在水里击败1只龟
奖杯说明：把龟型敌人引到水里击败即可，推荐地点为Archaea地区的发电机洞穴。



It's a Secret to Everybody 铜杯
奖杯说明：在洞穴中找到所有隐藏地点
奖杯说明：下面放上游戏内全部19个隐藏地点的截图供各位参考（洞穴按照从上到下的顺序）。

Archaea 区域 发电机洞穴



Archaea 区域 洞穴 III



Old World 区域 很多蘑菇的无名洞穴



Old World 区域 洞穴 II







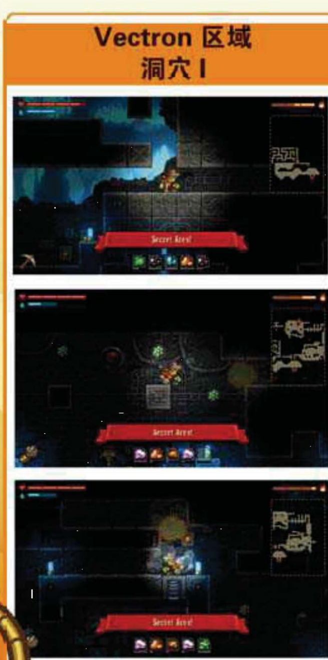
Old World 区域 洞穴 III



Old World 区域 发电机洞穴



Vectron 区域 洞穴 I



Vectron 区域 洞穴 II



Vectron 区域 无名洞穴

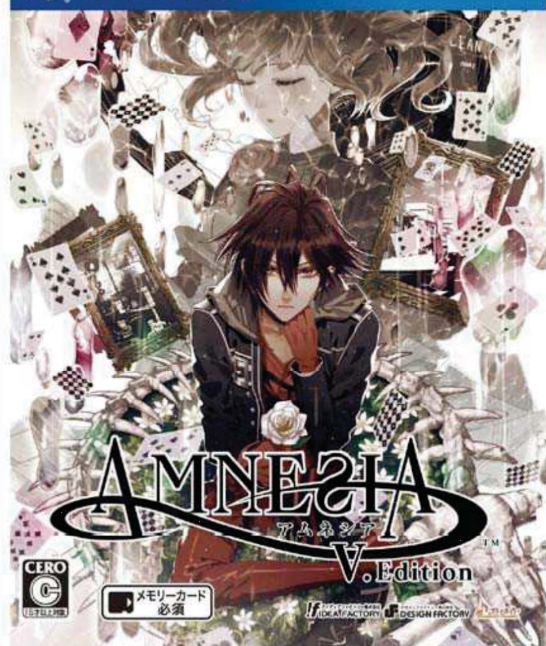


Vectron 区域 发电机洞穴



Vectron 区域 BOSS 洞穴





《失忆症》原是Otomate在2012年于PSP平台发售的乙女游戏，经过两年的人气上升，现在已经成为了Otomate旗下新生人气系列之一。在PSV-2000发售之后本作还与另一部大人气系列作品《薄樱鬼 镜花录》捆绑推出了主机同捆包。游戏的剧情设定很出色，不同世界线的设定完全杜绝了共同路线的剧本重复问题，不过这也让全结局奖杯的获得多了几分曲折。

文 秋沙雨 美编 澄香

AVG	失忆症V		必需记忆卡
	AMNESIA V.Edition		2044MB
	Idea Factory	2013年12月19日 日版	1人
零售版：3024日元/下载版：2880日元		对应PSV TV	对应玩家年龄：15岁以上

奖杯攻略

奖杯总数	26	铜杯	5	银杯	15	金杯	5	白金	1

白金路线

本作的奖杯整体难度并不算太高，不过和Idea Factory同期的另外两个乙女游戏相比却是白金难度最大的，因为有全结局收集奖杯。幸好本作的结局数并不算多，一路强制Skip过去也没什么问题。与CG收集有关的奖杯如果在全结局达成后没有弹出来的话，可以进入ALBUM的GALLERY中查看一下各角色的CG，这时候奖杯就会出来了。

全奖杯难度	2/10
全奖杯所需时间	5~6个小时
在线奖杯	无
最少通关次数	26
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

アムネシアマスター 白金
取得条件：获得该奖杯以外的所有奖杯

オリオンとの出会い 铜杯
取得条件：序章通关

すごく好きだ、大好きだ 银杯
取得条件：Shin线的Good End达成

覚悟、決めたよ 银杯
取得条件：Ikki线的Good End达成

今までも、これからも－ 银杯
取得条件：Toma线的Good End达成

もう離さない 银杯
取得条件：Kent线的Good End达成

大切なもの 银杯
取得条件：Ukyo线的Good End达成

平穏な世界 铜杯
取得条件：观看了其中一个路线的Normal End

不幸な結末 铜杯
取得条件：观看了其中一个路线的Bad End

GOOD ENDマスター 金杯
取得条件：全路线Good End达成

NORMAL ENDマスター 银杯
取得条件：全路线Normal End达成

BAD ENDマスター 银杯
取得条件：观看所有的Bad End

コンプリート！ 金杯
取得条件：达成全结局收集

シンとの思い出 银杯
取得条件：收集Shin的所有CG
奖杯说明：其中一张CG在Ukyo线的Bad End里获得。

イッキとの思い出 银杯
取得条件：收集Ikki的所有CG
奖杯说明：其中一张CG在Kent线获得。

トーマとの思い出 银杯
取得条件：收集Toma的所有CG
奖杯说明：其中一张CG在Ukyo线的Bad End里获得。

ケントとの思い出 银杯
取得条件：收集Kent的所有CG
奖杯说明：其中一张CG在Ikki线获得。

ウキョウとの思い出 银杯
取得条件：收集Ukyo的所有CG

みんなとの思い出 银杯
取得条件：收集ect项目的所有CG
奖杯说明：除了在剧情里拿到的CG之外，其他的CG还涉及到全结局收集、全CG收集以及两个小游戏全通关。全CG收集的奖励CG是在收集到除了该CG之外的所有CG时进入ALBUM的GALLERY就会弹出提示说该CG已解锁。

たたいてかぶってジャンケンポンクリア！ 铜杯
取得条件：猜拳小游戏里打赢3人

エアホッケークリア！ 铜杯
取得条件：桌球小游戏里打赢3人

たたいてかぶってジャンケンポン覇者 银杯
取得条件：猜拳小游戏全通关

エアホッケー名人 银杯
取得条件：桌球小游戏全通关
奖杯说明：以上四个奖杯是小游戏相关的，详细玩法可以参照后文的小游戏攻略部分。

Congratulations！ 金杯
取得条件：观看两个小游戏全通关后的奖励CG
奖杯说明：将两个小游戏全通关后进入ALBUM的GALLERY观看ect项目第二页的第一张CG即可。

8月の思い出 金杯
取得条件：观看所有人的MEMORIES
奖杯说明：当达成某一角色的Good End之后，就可以在主页面的MEMORIES里观看该角色的剧本，可以使用强制Skip功能跳过全部剧情。

タッチマスター 金杯
取得条件：听取了所有可碰触CG的台词
奖杯说明：取得条件见后文的CG碰触攻略。

小游戏攻略

PSV版《失忆症》的新增要素之一就是多了两个小游戏：猜拳和桌球，将这两个游戏全角色通关之后可以开启奖励CG，同时还能获得一个奖杯。两个游戏都是需要用到PSV的触屏功能来进行。

猜拳：分为五个角色来进行。游戏要求是在时间内猜拳并用锤子打到对方赢取点数，以最后分高的一方为获胜者。猜拳部分完全是靠运气，如果赢了的话就得迅速碰触锤子来敲打对方，如果输了的话就得迅速碰触帽子来挡住对方的攻击，平局的话猜拳继续。整体难度很低，稍微花一些时间就能全员通关。

桌球：同样是分为五个角色来进行。这个游戏需要玩家竖着PSV的屏幕来进行游戏（感觉真像是在玩《心跳回忆 女生版》），然后使用触屏功能与对手玩桌球，对手的AI不算高，基本上只要站在我方进球口的中间就可以赢得比赛。

全结局攻略

本作一共有5个Good End、5个Normal End和16个Bad End，与一般的文字冒险游戏不同，本作没有所谓的共通剧情，除了部分路线的开头相同之外，内容都是完全不同的，所以想要攻下本作的全结局就必须要费一些时间。

开头部分可以随便选，到最后选择进入哪个世界时就正式进入角色线。“ハ-トの世界”为Shin线，“スペ-ドの世界”为Ikki线，“クロ-バ-の世界”为Kent线，“ダイヤの世界”为Toma线，四条路线的Good End通关之后就会开启隐藏的Ukyo线，需要选“次へ”之后再选“ジョ-カ-の世界”。进入某一世界后在日期提示出来前选项可以任意选，当左上角出现日期标示后就正式进入攻略阶段。

如果不想看剧情的话可以在OPTION的“ゲ-ム设定”里将“スキップモ-ド”的“既读”换成“强制”，这样在游戏里就能够使用Skip功能跳过全剧情了。

下文带※号的位置是结局的分歧，需要各位在游玩时进行存档以便收集全结局。

Shin线

Good End

・8月1日
ノックくらいしてよ
道顺说明するの苦手で……
红茶でいい?
无理しなくていいよ
・8月2日
じゃあ、ケ-キでも买ってくる?
どうしてそんなこと闻くの?
病院に戻されたくなかったから
【※Save01】
この怪我はどうしたの?
病室でお父さんに谢ってくれた?
ちょっとがんばった
・8月3日
……教えてくれてありがとう
行く
嫌じゃなかったよ
ライブの后、泣くまで叱られた?
あんまり人に知られたくない
・8月4日
お归りなさいませ、ご主人样
お决まりでしょうか、ご主人样
はい、ご主人样
忙しいのに来てくれてありがとう
お归りなさいませ、ご主人样
・8月5日
迎えに来てくれたの?
みんなに助けてもらったと思う
・8月6日
事故のこと、详しく闻きたい
やっぱりシンが见つけてくれたんだ
シンは大丈夫だよね?
・8月7日
ト-マ、ありがとう
・8月8日
信じる
助かったのはシンのおかげだよ
・8月9日
オ-ナ-も探して下さったんですか
・8月10日
ごめんト-マ、今日はシンといる
私はまだ男の人だと思えてないよ?
あんまり强引なことはしないでね?
・8月11日
あの、今日花火しに来ない?
骚がしくなったらシンが嫌じゃない
シンが顽张ったからだよ
・8月13日
本当に申し译ありませんでした
それよりシンはどうなったんですか
ふざけ合っていて足を滑らせました
迫られて耻ずかしかったからです
覚えてません
覚えてません
とんでもないです
・8月14日
あの记忆は事故时じゃないのかも
・8月15日
あの日谁が探してくれたんですか?
…………
・8月16日
ト-マと一绪にいたい
じゃあ、ご饭食べる间だけ……
らしくないよ……【※Save02】
・8月17日
私を见つけて下さったそうですが
见つけた时、私は意识がありました
・8月18日
オ-ナ-の连络先を教えて下さい
ト-マと归る
闻いてもいいの?
・8月19日
会いたかったよ……
どんな证据なの?
・8月22日
全选项
シン、手空かないかな
・8月23日
うん、いいよ
あの日、そう言ったの?
あの时のこと思い出せて嬉しくて
谁かが私を助けようとしていました
シン【※Save03】
傍で寝てもいい……?
怖い……?
・8月24日
うん、わかった
今行く
もしかして一绪にバンドやってた?
ト-マ
・8月25日
シンってどんな子供だったの?
・8月26日
映画见に行きたい
……约束だよ?
前みたいに歌えないかもしれないよ
・8月27日
昨日のはそんなんじゃないよ

Normal End

【读取※Save02】
私は迷惑じゃないよ
・8月17日
私を见つけて下さったそうですが
シンが山庄に残ったのは确实ですか
・8月18日
オ-ナ-の连络先を教えて下さい
ト-マと归る
闻いてもいいの?
・8月19日
大丈夫……?
それより早く归ってきてほしかった
・8月22日
全选项
ちょっとだけなら……
・8月23日
全员で动いたほうがよくない?
何言ってるの?
记忆が苏ってぼ-っとしてただけ
覚えてません
ト-マ
・8月24日
どうして?
あの、家に归りたいんだけど
シン、この机械は何?
ト-マ
・8月26日
ファンシ-ショップに行きたい
……约束だよ?
・8月27日
昨日のはそんなんじゃないよ

Bad End 01

【读取※Save03】
サワ
あなたが犯人なの……?

Bad End 02

【读取※Save01】
信じていいのかわからなかったから
この怪我はどうしたの?
ちょっとだけ记忆が苏った
大丈夫だよ
・8月3日
この连络先は本物?
あんまりたくさん步きたくない
うん、ごめん……
大丈夫、ちょっと记忆が苏って……
他の人は信用できない
・8月4日
いらっしゃいませ、お客样
お归りなさいませ、ご主人样
ご注文を伺います
少々お待ち下さいませ
ごめん、大事な用があったんだね
いらっしゃいませ、お客样
・8月5日
予备校は大丈夫なの?
みんなに助けてもらったと思う
・8月6日
事故のこと、详しく闻きたい
发见された时のこと、思い出した
私、确かに迎えに来たシンを见たよ
・8月7日
シンは悪くないよ
・8月8日
慎重に判断する
シンの冷静なとこ、すごいと思うよ
・8月9日
三角关系说はどこから出たんですか
・8月10日
3人でいようよ
・8月11日
ごめんね、何でもないの
・8月13日
本当に申し译ありませんでした
それよりシンはどうなったんですか
…………
…………
…………
首です
…………
・8月14日
シンは何か隐してるのかも
・8月15日
あの日シンはどんな样子でしたか?
シンがまだ疑われてるから……
・8月16日
ト-マと一绪にいたい
じゃあ、ご饭食べる间だけ……
・8月17日
私を见つけて下さったそうですが
シンが山庄に残ったのは确实ですか
・8月18日
オ-ナ-の连络先を教えて下さい
ト-マと归る
闻いてもいいの?
・8月19日
大丈夫……?
それより早く归ってきてほしかった
うん、信じるよ……
・8月22日
全选项
ちょっとだけなら……
・8月23日
全员で动いたほうがよくない?
何言ってるの?
记忆が苏ってぼ-っとしてただけ
覚えてません
ト-マ
・8月24日
どうして?
あの、家に归りたいんだけど
シン、この机械は何?
シン
・8月26日
一绪に勉强しよう
一昨日は监视まで赖んでたのに
・8月27日
昨日のはそんなんじゃないよ

Vita出击 Vita动态 Vita劲作 Vita攻略

Ikki线



Good End

・8月1日
どこか行こうってどこへ?
はい、行きます
別れる
他の女の子は拒绝してください
ちょっと近付きすぎです
大丈夫です【※Save01】
明日、バイト先に送ってください
はい、ぜひまた
・8月2日
ごめんなさい、すぐ支度します
はい。お愿いします
イッキさん
しっかりご饭食べてます
ごめんなさい、急ぎます
客は敌だ!
ご主人様、お归りなさいませ
もう1度お愿いします
ありがとうございます、ご主人様
コ一ヒ一2红茶1
あの……1人で立てます
お疲れ様です
あの、具合が悪くて……
・8月3日
踏切を通ったと思う
イエス、サ一
いえ、大丈夫です
イッキさん……?
イッキさん……?
・8月4日
はい、彼には近づきません
やめてほしいです
大丈夫です、ありがとうございます
・8月5日
……今はまだ秘密です
追いかけよう
ジュ一ス买いに行ってました
・8月6日
忘れてたので惊きました
びっくりしたよ一
好きにならないでね
噂のこと、どんな风に闻いてるの?
・8月7日
19日の用意ってできてますか?
私も知ってる方ですか?
・8月8日
确かに可爱いね
1ケ月って何のこと?
わかりました、待ってます
……あの、手、繁いでもいいです
ミネさんの话、闻いてもいいですか
私のことも嫌いですか……?
私なら告白しません
・8月9日
やめて下さい……!
……行っていいんでしょうか
全选项
少し柔らかく言ってもらえると……
その言い方はひどいです
え……私、あの……
1人じゃ寂しいからかも
・8月10日
谢らないよ
……ごめんなさい
あの、近すぎます……
……花火、绮丽ですね
……どうぞ
・8月11日
イッキさんと付き合ってますが……
あなたは何を知ってるんですか?
私を恨んでる人に气をつけろって
セクシャル・ラブ
いえ、嫌じゃないです……
うん、だいじょうぶだよ【※Save02】
大丈夫だと思う
・8月12日
合宿って何人くらい来るんだっけ
……あの时言ったこと以外言えない
・8月13日
この人谁……?
オリオン、どこ……?
あの男の人は谁……?
・8月14日
彼は兄弟です!
じゃあ、イッキさんお愿いします
イッキさんは私が好きなんですか?
じゃあ……お愿いします
・8月15日
最初から好きでいてくれたと思う
・8月16日
よろしくお愿いします!
负担は、觉悟してます
……じゃあ、待ってて下さい
あの、着替えてベッドに入りました
・8月17日
あの、何かあったんですか?
そっち行きましょうか……?
……何があったんですか?
私がいると、乐になるんですか…?
・8月19日
もうちょっと见てる
やめとく
どうぞ、潜伏して下さい
参加できなくて寂しいんですか?
・8月20日
……最初は效いてたんだけど
やめとく【※Save03】
この声って……
……今は信じてません
…………
・8月21日
……また今度にする
神様ってそんなことができるの?
理由を闻かせて下さい
・8月22日
うん……
・8月23日
说明してくれなきゃわかりません
……どうして怒ってるんですか?
・8月24日
イッキさんなら迟くなりますよ
私はどうすればいいんですか?
・8月25日
すみません、今は仕事中なので……
……私、イッキさんが好きだと思う
【※Save04】
・8月26日
…………
私に目が效いたとしても……?
……私にとっても、特别です
・8月27日
行きたくない……
・8月28日
……抱き缔めてもらえませんか
・8月29日
FC活动に兴味があったから……?
リカさんとはいつからお付き合いを
……私は、リカさんに胁されました

Normal End

【读取※Save02】
えっと……
大丈夫だと思う
・8月12日
合宿って何人くらい来るんだっけ
……あの时言ったこと以外言えない
・8月13日
この人谁……?
オリオン、どこ……?
あの男の人は谁……?
・8月14日
变质者!警察を呼びますよ!
あの、兄が着てくれるので……
・8月15日
ただの兴味だけだと思う
・8月16日
よろしくお愿いします!
负担は、觉悟してます
着替えたらこっちから电话します
はい、入りました
・8月17日
じゃあまた明日
何かあったんですか……?
昔々、太郎君と花子さんが……
・8月19日
向こう行こうかな……
行く
・8月20日
……实は效かないフリしてた
やめとく
……っつ!!
噂なんか气にしません
……あ、えっと
・8月21日
あの、昨日はありがとうございます
神様ってそんなことができるの?
理由を闻かせて下さい
・8月22日
うん……
・8月23日
游んでるようにしか见えません
……别にありません
・8月24日
イッキさんなら迟くなりますよ
私はどうすればいいんですか?
・8月25日
すみません、今は仕事中なので……
……私、イッキさんが好きだと思う
・8月26日
う……自惚れないで下さい……
・8月27日
……まだ决めてない

Bad End 01

【读取※Save01】
あはは……
大丈夫です
明日、私はバイトでしたか?
じゃあ、明日送ってくれませんか?
はい、ぜひまた
・8月2日
ごめんなさい、すぐ支度します
はい。お愿いします
イッキ
しっかりご饭食べてます
うん。着替えてくる
客は敌だ!
お客様、いらっしゃいませ
もう1度お愿いします
ありがとうございます、ご主人様
コ一ヒ一1红茶2
あの……1人で立てます
一绪に归らないんですか?
あの、道に迷って……
・8月3日
踏切を通ったと思う
イエス、サ一
いえ、大丈夫です
イッキさん……?
苦战って、何のことですか?
・8月4日
はい、彼には近づきません
大丈夫、惯れてます
1人で寂しかったです
・8月5日
何も変わったことはありません
やり过ごそう
・8月6日
忘れてたので惊きました
今日はどうしたの?
好きにならないでね
あんな噂って?
・8月7日
出发って何时の电车でしたっけ?
私も知ってる方ですか?
・8月8日
确かに可爱いね
あの噂は本当なの?
わかりました、待ってます
……あの、手、繁いでもいいです
ミネさんの话、闻いてもいいですか
私のことも嫌いですか……?
私なら告白しません
・8月9日
やめて下さい……!
……行っていいんでしょうか
全选项
少し柔らかく言ってもらえると……
その言い方はひどいです
え……私、あの……
1人じゃ寂しいからかも
・8月10日
谢らないよ
……ごめんなさい
あの、近すぎます……
……花火、绮丽ですね
……どうぞ
・8月11日
イッキさんと付き合ってますが……
あなたは何を知ってるんですか?
私を恨んでる人に气をつけろって
デッドマンズ・ウォ一
いえ、嫌じゃないです……
えっと……
明日荷物リスト见せてくれない?
・8月12日
イッキさんのファンも来るのかな
好きになりかけてるかも……
・8月13日
どなたですか?
オリオン、どこ……?
あの男の人は谁……?
・8月14日
彼は幼なじみです!
じゃあ、イッキさんお愿いします
イッキさんは私が好きなんですか?
じゃあ……お愿いします
・8月15日
今は好きになってくれてると思う
・8月16日
……わかりません
いや、やめて下さい!!

Bad End 02

【读取※Save03】
行く
……じゃあそうします
……左へ行こう

Bad End 03

【读取※Save04】
……嫌いじゃないけど

Kent线



GoodEnd

・8月1日
メ一ルが苦手なのかも
とりあえず座りたい
とりあえず座って下さい【※Save01】
昨日はごめんなさい
1450圆
どうして步いてたんですか?
おはようとおやすみで结构
・8月2日
私のバイト先まで散步
店の様子が见たいんです
マニュアルを借りに来ました
男の人の部屋に行くのは
・8月3日
ケントさんに电话してみる
少し话をしませんか
何を言ってるんですか……?
行きたいけど无理ですよね
・8月4日
ケントさんもお疲れ様です
・8月5日
そういうことじゃないよ
乐しみにしてますね
・8月6日

FEATURE INFORMATION EXPRESS GUIDE

自分の生き方を贯いてる
・8月7日
何か话をしませんか?
同僚から恋敌宣言されました
え………
饱きたら别れるんですか…?
・8月8日
ケントさんは何を考えて
……手、繋ぎましょうか
闻きたいです
はい、ありがとうございます
ありがとうございます
・8月9日
全选项
それでも呼ぶのは、义务感
算数问题集をやってみる
500m
19回
53日后
26分
334本
そんな日は来ない
50回
约39%
约2cm
谁にもわからない
そうですけど
・8月10日
いえ、全く思い当たりません【※Save02】
嫌じゃないですけど、痛い
・8月11日
びっくりしました……
・8月12日
花火大会の待ち合わせ场所に
一续に行きたかったです……
もっとぎゅっと握りましょう
金鱼すくいが好きです
・8月13日
あの、私の彼氏はケントさん
・8月14日
やっぱり少し气になります
今ケントさんといるんだけど
ケントさんから……
・8月15日
うん、呼んでみる
・8月16日
トーマさんです
ケントさんにいてほしいです
前の私の方がよかったですか
・8月17日
全部打ち明けてしまいたい
误解されても构いませんが…
…………
こないだ会った时のことしか
あの、早く归りませんか
・8月18日
……一续に归る
……隐していてごめんなさい
病院に闭じ入められるのが嫌
思い出せなくても、いいです
・8月19日
あの、大丈夫ですから……
・8月20日
私の言うことを信じてくれ
思い出しても、いいんです
・8月21日
それじゃあ、ご驰走になり
私も寂しいです
爱に理由なんてないんです
・8月22日
ううん、ちゃんと知らせる
・8月23日
嫌いだった人を好きになるっ
・8月24日
何を思い出しても平气だと
これはあくまで传言ですので
・8月25日
私、取りに行く
・8月26日
谢ってくれてありがとう
私も色々言いすぎたと思い
・8月27日
379日间
・8月29日
じゃあ、やってみます

Normal End

【读取※Save02】
・8月10日
狙われている可能性は
落ち着いて下さい
・8月11日
ありがとうございます……
・8月12日
花火大会の待ち合わせ场所に
じゃあ、考えておきます
・8月13日
あの、私の彼氏はケントさん
・8月14日
いえ、私も气にならないです
うん、いいよ
ケントさんから……
・8月15日
……ケントさん、忙しいから
・8月16日
トーマさんです
ケントさんにいてほしいです
前の私の方がよかったですか
・8月17日
全部打ち明けてしまいたい
误解されても构いませんが…
それは、ちょっと待って
こないだ会った时のことしか
あの、早く归りませんか
・8月18日
逃げる
……隐していてごめんなさい
周りの人が信用できなくて…
そんなに酷いことがあった
・8月19日
どうしてケントさんがここに
・8月20日
大丈夫です、少し寝させて
・8月21日
それじゃあ、ご驰走になり
颈张って下さいね
爱に理由なんてないんです
・8月22日
妒いてほしいかも……
・8月23日
本当に、どうして嫌ってた
・8月24日
悪いことは何も……
・8月25日
私、取りに行く
・8月26日
もう过ぎたことですから……

Bad End 01

【读取※Save01】
とにかく座ってよ
そういう态度が嫌なんです
1350圆
送ってくれたんですよね?
无理にメールしないで下さい
・8月2日
私のバイト先で会いませんか
バイトの手顺に自信がなくて
マニュアルを借りに来ました
行きます
・8月3日
ケントさんに电话してみる
…………
何を言ってるんですか……?
私も行っていいですか?
・8月5日
そういうことじゃないよ
乐しみにしてますね
・8月6日
真面目なところ
・8月7日
何か话をしませんか?
留学するって本当ですか?
同僚から恋敌宣言されました
え………
饱きたら别れるんですか…?
・8月8日
特に话がないので……
喧哗腰で话す理由を教えて【※Save03】
いえ、必要ありませんので
・8月9日
全选项
なら呼ばなくてもいいんです
そうですけど
・8月10日
狙われている可能性は
落ち着いて下さい
・8月11日
ありがとうございます……
・8月12日
花火大会の待ち合わせ场所に
一续に行きたかったです……
嫌じゃありません
金鱼すくいが好きです
・8月13日
あの、私の彼氏はケントさん
・8月14日
いえ、私も气にならないです
うん、いいよ
ケントさんから……
・8月15日
……ケントさん、忙しいから
・8月16日
私も知りません
じゃあ、サワたちといます
私、そんなに変わりましたか
・8月17日
危险な桥は渡りたくない
あの、それは误解です
どうでしたっけ……?
私は态度を変えたりしてない
・8月18日
逃げる
……隐していてごめんなさい

Bad End 02

【读取※Save03】
そうですけど
・8月10日
狙われている可能性は
落ち着いて下さい
・8月11日
ありがとうございます……
・8月12日
花火大会の待ち合わせ场所に
一续に行きたかったです……
もっとぎゅっと握りましょう
金鱼すくいが好きです
・8月13日
あの、私の彼氏はケントさん
・8月14日
いえ、私も气にならないです
うん、いいよ
ケントさんから……
・8月15日
……ケントさん、忙しいから
・8月16日
私も知りません
じゃあ、サワたちといます
私、そんなに変わりましたか
・8月17日
危险な桥は渡りたくない
误解されても构いませんが…
…………
どうでしたっけ……?
私は态度を変えたりしてない
・8月18日
逃げる
……隐していてごめんなさい
周りの人が信用できなくて…
そんなに酷いことがあった
・8月19日
どうしてケントさんがここに
・8月20日
大丈夫です、少し寝させて
・8月21日
それじゃあご驰走になります
颈张って下さいね
爱に理由なんてないんです
・8月22日
妒いてほしいかも……
・8月23日
本当に、どうして嫌ってた
・8月25日
大丈夫かな、ケントさん

Toma线



Good End

・8月1日
大丈夫です
・8月4日
ありがとうございます
ほとんど何もわからない
トーマに傍にいて欲しい
・8月5日
不安でした【※Save01】
里路地に行きたいです
・8月6日
何もないよ【※Save02】
寝てるところずっと见てたの?
・8月7日
家でバッテリーを探してたよ
休ませてください
トーマと付き合っています
ちょっと气になって
好きなのはトーマ
・8月8日
イッキさんと话がしたい
・8月9日
私の头を抚でてた?
合键欲しいな
一绪にベッドで寝ればいいのに
・8月10日
もしかしたら……
・8月11日
嬉しい气がする
……ゲームしてトーマを待ってる
・8月12日
そんなはずない
当たってるのかな
トーマだって私を置いてくのに
トーマ、何してるの?
1人だと寂しいよ
・8月13日
全选项
・8月14日
はーい
行く
ある
大丈夫だよ、オリオン
好き
・8月17日
うん……
恋人じゃないってどういうこと?
怖くない
・8月18日
可哀想じゃないよ
ありえない
食事、ここに置いて
・8月19日
してるわけない
傍にいてくれて救われてるよ
・8月20日
气付いたけど……
トーマにも良い所ある……かな
ありがとう、トーマ
・8月21日
どうして床で寝てるの?
・8月22日
出してくれるの?
私はトーマのお人形?
・8月23日
……突击リポーター?
……へえ
トーマじゃないかな
私のこと、好き……?
トーマの頬に触れる
・8月24日
行く
……バイバイ
逃げよう【※Save03】

Normal End

【读取※Save02】
・8月6日
シンからメールが来たよ
傍にいてくれてありがとう
・8月7日
どこにも出かけてないよ
休ませてください
トーマと付き合っています
ちょっと气になって
好きなのはトーマ
・8月8日
冥土の羊に行きたい
・8月9日
なんでもない
合键欲しいな
お言叶に甘えよう
・8月10日
大丈夫
・8月11日
嬉しい气がする
……ゲームしてトーマを待ってる
・8月12日

そんなはずない
全然违うかも
トーマだって私を置いてくのに
トーマ、何してるの?
行かないで
特にないけど行かないで
・8月13日
全选项
・8月14日
はーい
行く
ある
大丈夫だよ、オリオン
好き
・8月17日
うん……
恋人じゃないってどういうこと?
怖くない
・8月18日
可哀想じゃないよ
ありえない
食事、ここに置いて
・8月19日
してるわけない
傍にいてくれて救われてるよ
・8月20日
気付いたけど……
トーマにも良い所ある……かな
ありがとう、トーマ
・8月21日
どうして床で寝てるの?
・8月22日
出してくれるの?
私はトーマのお人形?
・8月23日
……突击リポーター?
……へえ
トーマじゃないかな
私のこと、好き……?
トーマの頬に触れる
・8月24日
行く
……バイバイ
逃げよう

Bad End 01

【读取※Save01】
・8月5日
大丈夫です
里路地に行きたいです
・8月6日
シンからメールが来たよ
傍にいてくれてありがとう
・8月7日
教えない
休ませてください
トーマと付き合っています
なんでもないよ
さぁ……
・8月8日
冥土の羊に行きたい

・8月9日
なんでもない
外に行きたいな
お言叶に甘えよう
・8月10日
大丈夫
・8月11日
よくわからない
うん、大人しく寝ようか
・8月12日
……あるかも
全然违うかも
ちょっと散步に
トーマ、何してるの?
行かないで
特にないけど行かないで
・8月13日
全选项
・8月14日
はーい
行く
ない
大丈夫だよ、オリオン
わからない
・8月17日
强引だったよ
恋人じゃないってどういうこと?
怖い
・8月18日
早く出なきゃ
そうなっちゃうのかな
食事、ここに置いて
・8月19日
…………
傍にいてくれて救われてるよ
・8月20日
そんなことしてたの?
あんなんじゃなかったのにな
…………
・8月21日
…………
・8月22日
どうやって出るの?
私を喜ばせたかったの?
・8月23日
……突击リポーター?
……へえ
知りたくない
私のこと、好き……?
トーマの頬に触れる
・8月24日
行く
どれくらいで归ってくるの?
逃げよう

Bad End 02

【读取※Save03】
ついていってみよう

Ukyo线



Good End

・8月1日
行动制限されると困るから、だよね
知りません
わかりました
やめとく【※Save01】
信用できると思う
・8月2日
3分前まで寝てました
いつも通りです
私、外ですか……?
マニュアルってどこにあるの?
・8月3日
どうして助けてくれたんですか
いません
ごめんなさい、忘れました
・8月4日
ウキョウさんは大丈夫でしたか?
一绪に归りませんか
大丈夫、ありがとうございます
わかりました【※Save02】
・8月5日
ないです
わかりません
来てないです
平气です
どうして未来がわかるんですか
前も手を繋いだことがありましたか
说明が中途半端です
・8月6日
おかえりなさいませ、ご主人样
ごめんなさい。选べません
・8月7日
サワはリカのこと知ってたっけ?
一应……信じてみる
ウキョウさんは大丈夫ですか?
なぜ教えてくれたんですか
・8月8日
目的はなに?
行かない【※Save03】
お茶でも飲んでいきませんか
・8月10日
离してください……!【※Save04】
しました
さっきのは冗谈です
起きてる时なら?
ホームレスなんですか?
あなたは私をどう思っていますか?
・8月12日
ウキョウさんに相谈してみる
・8月13日
やめたほうがいいかな
少し、ウキョウさんが气になる
会いたいんだと思う
あなたに会いたかったんです
・8月14日
大丈夫、气にしないで
ただのイタズラだと思います
【※Save05】
もっと知りたいと思う
・8月15日
どこか出かけよう
ウキョウさんのいそうなところとか
诉えてもいいですか?
别に嫌じゃないのに
泣いてましたよね
・8月16日
日本の一般常识とか大丈夫ですか?
・8月18日
ここでお话しませんか?
近づかなければいいんですよね
话し相手、私じゃダメですか?
それだけの理由ですか?
・8月19日
出かける
アウトドア好きなんですか?
私の家で假眠しますか?
・8月20日
神田川公园に行こうかな
私は见てたら驸目なんですか?
・8月21日
若荷大学に行ってみよう
ちょっと气になって
・8月22日
メールしましたよね?
・8月23日
行きたい
うちに来ませんか
……やめといた方が良かったかも
行かないで、ここにいて
・8月24日
……话さないでおこう【※Save06】
8月25日
ウキョウさんが气になる
……それは……
ウキョウを许します【※Save07】

Normal End

【读取※Save07】
ウキョウは……许せない

Bad End 01

【读取※Save01】
入る

Bad End 02

【读取※Save02】
ちょっと……

Bad End 03

【读取※Save03】
行く

Bad End 04

【读取※Save04】
…………
してません
起きてる时なら?
ホームレスなんですか?
私はあなたを好きだったんですか?
・8月12日
ウキョウさんに相谈してみる
・8月13日
やめたほうがいいかな

うん
家にいよう
・8月14日
大丈夫、气にしないで
ただのイタズラだと思います
ちょっと、怖いと思う
・8月15日
家にいよう
・8月16日
日本の一般常识とか大丈夫ですか?
・8月18日
适当に步いてきます
それだけの理由ですか?
・8月19日
出かけない
うん、またね
・8月20日
冥土の羊に行こうかな
モテるんだね
・8月21日
西池大学に行こう
お友达が增えました
・8月22日
メールしましたよね?
・8月23日
气は进まないけど……
うちに来ませんか
大丈夫だよ
はい、そうしてください【※Save08】
・8月24日
……话さないでおこう
・8月25日
死の运命って何だろう
彼はそんなことしない

Bad End 05

【读取※Save05】
イッキさんのファンにやられました
……わからない

Bad End 06

【读取※Save06】
……话してみよう

BadEnd 07

【读取※Save08】
行かないで、ここにいて

CG碰触攻略

并非所有的CG都可以进行碰触，在GALLERY的CG图一览里，CG预览图右上角有玫瑰花符号的才是可碰触的CG。

一张CG一共有5句台词，部分CG是同一张的两种状态都有碰触台词，在下文里以①和②的形式区分开来。CG碰触是有规律的，在某一个部分的台词会有3句，在其他部分会有1句，将前面4句都碰出来了之后碰触固定的部位时最后1句才会出现。

CG碰触需要在该角色的Good End通关之后才能够进行。如果在所有台词都听完之后仍然没有跳出奖杯的话，这时候需要返回主页面开始“NEW GAME”，在第一句台词出现时进行存档，让系统文件保存之后奖杯就会弹出来了。



Shin

碰触位置	台词
第1张	
Shin的胸口	なに？キスねだってるつもり？
	オレはいつでもおまえにキスしたいって思ってるよ
	なんでそんなに触ってくるワケ？お前妙に积极的なトコあって困る
主角的头发	记忆丧失になってたなんてな…………（以下略）
Shin的嘴巴	この时、ついいつもの调子でキスしたけど（以下略）
第4张	
Shin的嘴巴	おまえからオレに触るなんて珍しいな
	キスしてる时の颜を见られるのって、ちょっと抵抗あるんだけど
	なに？いいたい事があるなら言って。おまえに远虑なんてされたくないから
Shin的右手	もしかして、あの时不意打ちでしたキス（以下略）
Shin的左手	悪い……强く抱きしめすぎた（以下略）
第11张①	
Shin的锁骨	どこ见てんだよ？锁骨？なんで？
	おまえ、なんかいい味いする
	肌がキレイで羡ましいって……男に言うセリフとしてどうなの、ソレ
Shin的脸	オレすごく安心した颜してるな…………（以下略）
主角的胸	この时は、そばにいてくれて助かった（以下略）
第11张②	
Shin的脖子	なんだよ？チョ–カ–がどうかしたのか
	かまって欲しいなら、ちゃんと言えよ
	ん？あぁ……このチョ–カ–气に入ってるんだ
Shin的脸	あの时おまえが歌ってくれた歌（以下略）
右下角太阳光照射的地方	すごく暖かかったことを覚えてる（以下略）
第13张	
Shin的眼泪	なつ、なんだよ……オレにだって泣く时ぐらい（以下略）
Shin的手臂	なんだよ？そこがどうかしたか？
	なぁ……なんでそんなに触ってくるの（以下略）
	今、オレの体に触ったよな（以下略）
主角的头	オレはこの时の选择は间违ってないと思ってる（以下略）
第15张①	
Shin的身体或头	なに笑ってるの
	いきなり触ってなに？もしかして歩くのが速すぎたとか
	なぁ今、背中つつかなかった
两人的手	子どもの顷は手を繋ぐぐらいどうってことなかったのにな（以下略）
主角的脸	おまえってサ……ほんっと子どもの顷から変わらないよな（以下略）
第15张②	
Shin的身体或头	なんだよ……人のことじっと见て。ぼぅっとしてると置いてくぞ
	つ……おまえに触られるの、嫌じゃないけど
	おまえ颜赤いぞ
主角的左手	これだけ分かりやすく传えてるのにまだ分かんないの（以下略）
主角的脸	でもよかった……おまえが、またこんなふうに笑ってくれて（以下略）

Ikki

碰触位置	台词
第2张①	
Ikki的脸或身体	なに？仆の颜がどうかした？
	映画より仆をみていたいのかな
	映画馆デ–トまたしたいね。でも、もう暗い场所ばっかりじゃなく（以下略）
	どうしたの？そんなに见つめて。もしかして今更仆の目（以下略）
主角的身体	あの时きみと一绪に观た映画が、テレビで再放送するみたいだよ（以下略）
第2张②	
Ikki的右手	どうしたの？ん、いいよ。手、繋ごうか。
	君といると心が暖かくなるよ
	仆のことが气になって映画に集中できないの？
左边的背景	人目を盗んでこういうことするのって、ドキドキしたりしない？（以下略）
两人的手	あの时仆はとても満ち足りた气分だったんだよ（以下略）
第6张	
上方的夜空	初めてだったよ、　に座って肩を寄せあっていただけ（以下略）
Ikki的身体	花火より仆が气になるの
	どうしたの？仆の胸に飞び入んできたくなった？
	ぎゅって抱きしめて暖めてあげるから、こっちおいで
两人的手	今の君はキスをしても、ちゃんと受け入れてくれるよね（以下略）
第8张	
主角的脸	あの时の仆はすごく情けなかったね。でも君がわがままを许して（以下略）
Ikki的手臂	仆の手、少し震えてるの分かる？
	不思议だ……君が腕に触れてくれただけで气持ちが落ち着いてくるんだから
	手を握りたいんだけど、ダメ？
Ikki头上的黑桃发饰	仆は君に甘えさせてもらったけど、君は何かしてほしい（以下略）
第12张①	
Ikki的头	本当に惊いたよ、まさか记忆を无くしていたなんて（以下略）
Ikki的身体	君の腕、背中にまわしてくれてもいいんだよ
	そんなに背中を触られると、くすぐったいよ
	そんな风に触るだけじゃなくて、仆のこと（以下略）
主角的头	仆言ったよね、もしまた记忆が无くなってもいいように（以下略）
第12张②	
Ikki的头	君からそうやって触れてくれること、あまりなかったから、正直嬉しいよ
	あんまり上目遣いで见ないで。仆の理性にも限界があるからね
	仆の颜がどうかした？ひょっとして……キスしてほしいとか
Ikki的左手	あの时は仆に、本当のことを打ち明けてくれて、ありがとう（以下略）
主角的身体	仆自身のせいで、不安な思いをさせてごめんね（以下略）
第15张	
Ikki的身体	今、どうして仆に触ったの？甘えたかったのなら远虑しないで（以下略）
	何がそんなに气になるのかな
	うつふふ、くすぐったい……でも君とならずっと触れ合っていたいな
两人的脸	あの时の仆らは、谁がどう见てもバカップルだっただろうね（以下略）
左边路人的脸	君は耻ずかしいって怒るだろうけど、君が仆のモノだってもっともっと（以下略）

Kent

碰触位置	台词
第4张	
两人的手	あの时、确か手を添えさせたのは安全上の理由が主だと言ったが（以下略）
Kent的脸	私の颜がどうかしたのか
	君に触れられるとどうしていいか分からなくなる
	つ……そう见つめないでくれ
左边的背景	祭りを乐しいと思えたのは、その……君が邻にいたからではないかと思う（以下略）
第5张①	
主角的脸或身体	君は何故あんな布面积の少ない水着で现れたんだ？私だけではなく（以下略）
Kent的身体	君は先程からずっと私の身体を见ているが、何か兴味深い发见でもあったのか
	ところで、细身の男性と筋肉质な男性では、どちらが好印象（以下略）
	身体をベタベタと触るのは关心しないな……君は男の肌に触れる危险性を（以下略）
Kent的头	一方的な独占欲はあまり褒められたものではないと理解している。（以下略）
第5张②	
Kent的头	眼镜を外した颜がそんなに珍しいか
	眼镜がなくとも君のことはすぐに见つけることが出来る
	なつ、ああ、いやすまない。君から私に触れるなんて珍しいな
左边的游泳池	しかし……口烦くは言ったが、あの时プ–ルに行ったことは良い思い出と（以下略）
主角的身体	その……ひとつ赖みがあるのだが……あのような姿は极力私の前だけに（以下略）
第10张	
主角的手	あの时は我ながら大胆な行动をしてしまったな。だが（以下略）
Kent的身体	ん……どうしたんだ。私とのスキンシップを望んでいる、ということだろうか
	君に触れられることを、その……耻ずかしく思いながらも喜ぶ自分がいる。（以下略）
	あの时のように君に触れたいと思ったのだが……その、いいだろうか
Kent的脸	君が側にいてくれて、ほんとうに幸せだと感じている。おそらく（以下略）

碰触位置	台词
第11张	
背景的窗户	あの教室で君の失恋话の真相を听いたのだつたな（以下略）
Kent的身体	それは、抱きしめてほしい、ということだろうか（以下略）
	私の服に何か问题でもあるのか？君の前ということもあるし（以下略）
	先程から视线が泳いでいるが、それは耻じらっている、ということだろうか
两人的脸	君の言う通り恋爱感情というものは、理屈や理论で说明できるものでは（以下略）
第15张①	
Kent的身体或脸	そんなに见つめてどうした。いや、お互い様か
	热心に见つめているが、私はどこか変わっただろうか
	こうして近くで君を感じられるというのは、とても幸せなことだな
主角的身体或脸	心细そうにしている君を见つけた时、爱おしさが胸から溢れてきて（以下略）
背景	正直な所、私は不安だつた。君の气持ちが离れていくんじゃないかと（以下略）
第15张②	
Kent的左手	ロンドンはいい街だ。历史もあり风情もある。それに、人々は（以下略）
Kent的围巾	ロンドンの冬は寒いからな。このマフラ-が手放せない
	少し寒そうだな。よければ防寒具を赠らせてほしい。（以下略）
	このマフラ-は一番气に入っている
两人的脸	君が追いかけて来てくれたこと、心から感谢する（以下略）

Toma

碰触位置	台词
第5张	
Toma的脸	おまえ一体、俺にどういうリアクションしてほしかったの
	店の前を通る度に思い出しそうだよ
	そんなに俺の颜をジロジロ见るなよ
店员的身体或手	あの时は颜が真っ赤だったねって、おまえ、好きな女の子の下着姿を（以下略）
Toma的身体	好きだっていう气持ち隐してるのに、好きなコの下着姿を见せられて（以下略）
第6张①	
两人的脸	あの时は……本当にごめんな。こんな言叶だけで许してもらおうなんて（以下略）
Toma的身体	俺は……こんな守り方しか出来なかつた
	酷いことしてたのに、おまえが手の届く场所にいるってだけで安心してた
	おまえに嫌われたくないって思ってたのに、もう止まらなかつた
右下角的植物	たとえおまえに怖がられても、拒绝されても、守り切るんだって（以下略）
第6张②	
主角的左手	あの时のおまえの寝颜。无理矢理眠らされたってのになんか（以下略）
Toma的右手	ん？腕がどうかした
	あんまり触ると、俺も仕返しに触るよ
	无理やり抱き寄せたから、痛かったろう？ごめん
Toma的脸	あんな酷いことされたってのに、俺のこと受け入れてくれたんだもんな（以下略）
第8张	
娃娃	この时のぬいぐるみ、どうしてる？おまえが一人でも寂しくないように（以下略）
Toma的脸或身体	俺のこと……怖かった
	どうやって栏を部屋に入れたかったって？そんなの闻いてどうするの
	栏におまえを入れたのは、俺自身のためでもあるんだ
主角	どんなものからもおまえを守りたかつた。そのためならおまえやシンに（以下略）
第13张①	
Toma	あの日记、おまえ今でも大切にしてるよな
	この日のことは、一生忘れないと思う
	怪我して痛かったよな。ごめんな
地上的日记	もしこの日记を读んでなかったと思うと、ぞっとするよ。きっと（以下略）
主角的脸	人の气持ちって、口に出さないと分からないな。おまえに酷いことして（以下略）
第13张②	
Toma的脸	俺の颜、ものすごく情けない颜になってるよな
	だから……なんで俺の颜なんか见るんだよ
	こぉら、いたずらするなって。そんな颜したってかわいいだけだからな
Toma的右手	俺さ、このことがあって改めて痛感したんだけど。おまえのことになると（以下略）
主角的身体	俺、ホント酷いこと言ったよな。どうしたっておまえは（以下略）
第15张	
Toma的身体和手臂	そばにいてほしい？俺で良ければいつまででもいるよ
	俺からおまえに触るのもいいけど、おまえから触られるのもいいな
	俺に甘えてくるその颜がかわいすぎて……我慢するのが大変なんだけど
Toma的手肘	俺のこと、どこがいいのか分からないけど、俺を选んでくれたこと（以下略）
Toma的脸	ずっと……ずっとこうしたかった。おまえのこと、こうやって（以下略）

Ukyo

碰触位置	台词
第4张	
Ukyo的脸	こんな风に君に触れられる瞬间がくるなんて
	どうかした？もしかして俺、変な颜してた
	ん……发の毛、そろそろ切った方がいいかな
右上角的烟火	まさか、あそこで君に逢えるなんて……ふっ俺に近づくなって（以下略）
Ukyo的手	ずっと君に触れたくて……でもそれは许されなかった（以下略）
第5张①	
Ukyo的脸	君の邻は心地いいね
	俺のこと……じっと见つめて、どうしたの？にらめっこでもしたいの
	あぁっ！ごめんね。急に触られたからびっくりしただけだよ
左边背景的建筑	君と初めて出会った时のこと、今でもよく覚えてるよ（以下略）
Ukyo的左手	よかったら……また君と俺が出会った日に、あそこへ行かない？行く度に（以下略）
第5张②	
Ukyo的脸	今思うと……耻ずかしいよね。初対面の君に泣いてたのを见られたなんて（以下略）
Ukyo的身体	ん？どうしたの？ええ？あの时から背が高くなった？ん～どうかな（以下略）
	俺は结构、泪もろい方かもしれないね
	君にこうやって触れられるのは嬉しいけど……やっぱりなかなか惯れないよ
背景的樱花树	俺は何度も世界をやり直しながら、俺はその度に运命を否定し续けて（以下略）
第7张	
Ukyo的脸	7月の终わりに君の部屋に行った时だね。もちろん覚えてるよ（以下略）
Ukyo的右手	ふっ……キ、ミ。颜が真っ赤だよ。
	君の近くにいる时は、いつもドキドキしてるよ。俺の心脏の鼓动（以下略）
	そんなに触るぐらいなら、いっそ手、繋ごうよ
主角的裙子	あのね、君はもう少し男ってものを警戒しておいた方がいい（以下略）
第9张	
Ukyo的脸	见るなら见てもいいけど、君の颜もちゃんと见せて
	その、君の方から触ってくれてもいいんだよ……っやっぱ今のなしっ！忘れて
	谁かとこんなに近くで见つめ合うのは、もしかして初めてだった？俺もだよ
Ukyo的右手	あの时は、本っ当に嬉しかったな。もう一度、君を抱きしめられる日が（以下略）
Ukyo的左手臂或身体	こうやって过去を见返してると、君とこうして过ごせてるのって（以下略）
第13张①	
Ukyo的脸	あの时、君が言ってくれた言叶、思い出す度に胸が震えるんだ（以下略）
Ukyo的身体	君の腕の中は、暖かいね
	こんなに満ち足りた气分は……初めてだよ
	ねぇ……よかったら、もっと强く抱きしめてくれないかな（以下略）
主角的脸	俺は缲り返す世界で、いつも君を观てきた（以下略）
第13张②	
Ukyo的脸	君と一绪に居られることが……俺の一番の幸せだよ
	これだけ近くにいると、お互いの心脏の音が闻こえそうだね
	……俺の颜、今はあまり见ないでくれる。そのっ……泣いてしまいそうなんだ
背景	君にありがとうって言った时、っ……实は泪をこらえてたんだよ。えっ（以下略）
主角帽子上的花	これから君と过ごす毎日は、乐しみで仕方ないよ。嬉しい事や乐しいこと（以下略）

文 哪尼 美编 sienna



MUG	初音未来 女歌手计划F 2nd			必需记忆卡
	初音ミク -Project DIVA- F 2nd			2870MB
	SEGA	2014年3月27日	日版	1人
	零售版：7560日元/ 下载版：6789日元	对应交叉存档/PSV TV	对应玩家年龄：15岁以上	

作为PSV平台上“《初音未来 女歌手计划》系列”的第二作，本作在画面表现、读盘速度等方面有了不小的提升，并追加了两种新的操作，各种细节上也都进行了调整。曲目方面，20首新歌搭配20首老歌的组合虽然在曲目数量上达到了系列之最，但多少有些偷工减料的嫌疑。但无论如何，几首人气新曲的引入配合精心编排的PV，为玩家带来了极大的视觉享受，而引入Piapro平台、编辑数据排名、丰富的挑战道具等等，都让这款作品显得更为成熟，可玩性也得到了进一步提升。

注意事项

存档继承

本作可以继承前作《初音未来 女歌手计划F》的存档，可继承的项目仅限角色的服装和饰品，DIVA POINT和房间道具等均不能继承。

交叉存档（Cross-Save）

本作对应交叉存档功能，玩家可以在PSV版和PS3版之间共享存档，游戏会综合本地存档与网络存档的数据，即便两个版本分开游玩时产生了不同的记录，交叉存档后即能保证存档内的成绩都是玩家最高的记录。

※游戏默认开启了自动交叉存档，不过玩家可以在“その他”→“ゲームオプション”→“クロスセーブ”中将其设为手动，避免在无法联网时每次都要经历长时间的检测过程。

演奏模式（リズムゲーム）

三种模式



教学模式（チュートリアル）：对游戏的基本操作进行引导和教学，和前作一样只有《Ievan Polkka》这一首歌，不过此次额外追加了EXTREME难度，虽说是教学模式但也颇具挑战性。

自由模式（フリープレイ）：自由选择游戏收录的歌曲进行演奏，目前共有40首，未来有可能通过DLC的形式追加新曲。

编辑游玩模式（エディットプレイ）：选择自己的编辑数据或是从网络模式下载编辑歌曲进行游玩，需要有对应的音源才能得到良好的体验。

基本操作

本作在保留了前作基本操作的基础上，引入了连锁划动和双重划动两个新操作，这里便简单介绍一下。

音符/标记	对应操作
△ ○ × □	随着节奏按下与音符标记相应的△（↑）、○（→）、×（↓）、□(←)
	随着节奏两手同时按下△+↑、○+→、×+↓、□+←
	随着节奏长按与音符标记相应的△（↑）、○（→）、×（↓）、□(←)，直到长条结束时松开
☆	随着节奏轻划屏幕或是拨摇杆
	随着节奏节奏连续划屏或者拨摇杆，完成连锁后有分数加成
	随着节奏，双手同时划动屏幕的两边，或是同时拨摇杆
	屏幕左上角出现Technical Zone的标示后，只要在其规定的数字内完成所有音符的连击，便有分数加成
	画面上下变黑后即是进入Chance Time，此时左下角会现大星星形状的能量槽，玩家在规定的时间内必须有较高的判定准确率，才能使星星能量槽蓄满。蓄满后Chance Time结束时大星星音符会便点亮，此时只要看准时机划屏或者拨摇杆打中星星音符便算成功。不仅会有分数加成，还会追加特别的PV演出。

※星星音符的操作默认是使用触摸屏，不过本作允许玩家使用摇杆来操作，具体设置是在“その他”→“ゲームオプション”中将“☆型のターゲット”更改为“スティック”即可。

判定与评价

根据玩家对按键时机的把握，音符判定由高至低分为Cool、Fine、Safe、Sad和Worst五种，只有达成Cool和Fine的评价才会计入连击数中，Sad和Worst的评价则会让能量槽下降，一旦能量槽下降至0的话则演奏失败。

完成演奏后，系统会根据玩家的表现情况给出以下5种评价：

评价	取得条件
Perfect	所有音符的判定都在Fine以上
Excellent	Rank Point达到95%
Great	Rank Point达到90%
Standard	Rank Point达到80%
Cheap	Rank Point在80%以下
Miss×Take	演奏途中能量槽降为0，视为演奏失败

界面皮肤

本作允许玩家更换演奏界面的皮肤，购入皮肤后在选曲界面中选择“カスタマイズ”更换スキン即可。皮肤收集与奖杯相关，不过不必全收集，只要购买其中23种即可。

皮肤	解锁条件
DEFAULT SKIN	初期持有
MIKU(Concept)	使用初音完成50次曲目演奏
RIN(Concept)	使用镜音リン完成50次曲目演奏
LEN(Concept)	使用镜音レン完成50次曲目演奏
LUKA(Concept)	使用巡音完成50次曲目演奏
KAITO(Concept)	使用KAITO完成50次曲目演奏
MEIKO(Concept)	使用MEIKO完成50次曲目演奏
ALL STARS(Rainbow Music)	使用所有的角色每人完成50次曲目演奏
Main Visual(A)	完成393次曲目演奏
Main Visual(B)	完成393次曲目演奏
サマーメモリー(Brown)	完成2次曲目演奏
ねこねこケープ(Stripe)	完成5次曲目演奏
MIKU&NEKO	完成8次曲目演奏
RIN(Red&Black)	完成11次曲目演奏
LEN(Rainbow)	完成14次曲目演奏
RIN(鹤の构え)	完成17次曲目演奏
LEN(虎の构え)	完成20次曲目演奏
イノセント＆アムール(Rose)	完成23次曲目演奏
LUKA(Flower)	完成26次曲目演奏
ALL STARS(Music)	完成29次曲目演奏
レクイエム(Red Rose)	完成32次曲目演奏
MEIKO(Speaker)	完成35次曲目演奏
ピエレッタ(Circus)	完成38次曲目演奏
ミクナノー(Flower)	完成NORMAL难度的所有曲目

Vita出刊
Vita动态
Vita动作
Vita攻略

皮肤	解锁条件
ミクダヨ-がいっぱい	完成NORMAL难度的所有曲目
GOLD SKIN	完成HARD难度的所有曲目
PLATINUM SKIN	完成EXTREME难度的所有曲目

演奏道具

演奏开始前进入“リズムゲ-ムアイテム”可以选择使用演奏道具。演奏道具分为挑战与帮助两个种类，使用帮助道具能适当降低歌曲难度，但最终得到的评价会大打折扣，而使用挑战道具虽然会提升难度，但完成歌曲后所奖励的DP会有加成。玩家们在一开始打Normal难度解锁歌曲的时候可以适当选择叠加一些挑战道具，能够在游戏初期更快速地积累DP。

每次演奏最多可叠加三种道具（帮助道具和挑战道具不能混合叠加），一旦使用道具并开始演奏后最好不要重试或中途退出，否则道具便会失效，而且所消耗的DP不会归还给玩家。

本作中两种道具的种类与前作相比有了不小的变化，具体作用请参见下表：

帮助道具		
名称	消耗DP	作用
プレイアシスト	1000	将Sad和Worst判定变为Safe，但最终歌曲的评价会强制变为Cheap
リカバリ-	1000	能量槽变为0时，有一次回满的机会
セ-フテジャッジ	1000	Cool、Fine、Safe的判定时机变得比较宽松
ダブルキラ-	1000	不会出现双手同时押的谱面
スタ-チェンジャ-	1000	星星符号可以用L键/R键按

挑战道具		
名称	消耗DP	作用
シャイタ-ゲット	2000	谱面符号出现时间便晚
coolマスタ-S	2000	Fine和Safe的判定也会减少能量槽，且能量槽恢复速度减半
ハイスピ-ド	2000	音符飞入速度加快
ミクロノ-ツ	2000	谱面符号变得很小
パニック	2000	音符从四面八方不规律地飞入

Pick up 曲目



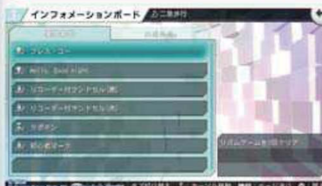
当完成若干首曲目后，会有一定几率出现用彩色框和粉红色领结标记的曲目，这便是Pick up（ピックアップ）曲。立刻完成这首曲目的话，所获得的DP将会是原来的两倍。Pick up曲目的游玩次数与奖杯相关，因此一旦出现的话就请尽量立刻完成，需要注意的是，演奏中途重试或退出会导致Pick up标记失效。

全乐曲解锁及对应服装

歌曲名	解锁条件	对应服装
メルト	初期曲目	初音ミク アペンド（Guest01） 初音ミク V3 (Guest02)
アカツキアライヴァル	初期曲目	アバンガ-ド、サクセサ-
Packaged	初期曲目	默认服装
Glory 3usi9	初期曲目	ゆるふわパステル(Vocal01) ナナイロライン（Guest01）
二息步行	完成《メルト》	ブレス・ユ-
番凩	完成《アカツキアライヴァル》	红叶（Vocal01） 时雨(Vocal02)
スキキライ	完成《Packaged》	梦见るパンダ（Vocal01） 恋するシロクマ(Vocal02)
クロ-バ-・クラブ	完成《Glory 3usi9》	みくずきん
ミラクルペイント	完成《二息步行》	マジシャン
指切り	完成《番凩》	花词(Vocal01) 华车（Guest01）
カラフル×メロディ	完成《スキキライ》	カラフルドロップ(Vocal01) チアフルキャンディ(Vocal02)
Blackjack	完成《クロ-バ-・クラブ》	テンプテ-ション
からくりピエロ	完成《ミラクルペイント》	リグレット(Vocal01) マリオネット（Guest01）
千年の独奏歌 (DIVA edit)	完成《指切り》	スミレ
なりすましゲンガ-	完成《カラフル×メロディ》	フエイカ-(Vocal01) ライア-(Vocal02)
炉心融解	完成《Blackjack》	リアクタ-
ルカルカ★ナイトフィ-バ-	完成《からくりピエロ》	サイバ-ネイション
Knife	完成《千年の独奏歌 (DIVA edit)》	ヒマワリ(Vocal01) 月光アゲハ(Vocal02) アヤサキ(Vocal03)
櫻ノ雨	完成《なりすましゲンガ-》	スク-ル
こちら、幸福安心委员会です。	完成《炉心融解》	サイレン
カンタレラ ~grace edition~	完成《ルカルカ★ナイトフィ-バ-》	ロ-ザ・ブル-(Vocal01) ロ-ザ・ビアンカ（Guest01）
SPiCa -39's Giving Day Edition-	完成《Knife》	オ-ビット
Hello, Worker	完成《櫻ノ雨》	リクル-タ-
ロミオとシンデレラ	完成《こちら、幸福安心委员会です。》	ヴィンテ-ジドレス
みくみくにしてあげる【してやんよ】	完成《カンタレラ ~grace edition~》	初音默认服装
メテオ	完成《SPiCa -39's Giving Day Edition-》	メテオライト
ココロ	完成《Hello, Worker》	镜音リン默认服装
坏セ坏セ	完成《ロミオとシンデレラ》	ブレイジング
soundless voice	完成《みくみくにしてあげる【してやんよ】》	シエル(Vocal01) ソレイユ（Guest01）
结んで开いて罗刹と骸	完成《メテオ》	ラセットムクロ
erase or zero	完成《ココロ》	イレイザ-(Vocal01) オリジネイタ-(Vocal02)
ダブルラリアット	完成《坏セ坏セ》	巡音默认服装
パラジクロロベンゼン	完成《soundless voice》	ストレンジダ-ク
カゲロウデイズ	完成《结んで开いて罗刹と骸》	ストリ-トポップ（Guest01）
里表ラバ-ズ	完成《erase or zero》	コンフリクト
エンヴィキャットウォ-ク	完成《ダブルラリアット》	シャノワ-ル
ワ-ルド イズマイン	完成《パラジクロロベンゼン》、《カゲロウデイズ》、《里表ラバ-ズ》和《エンヴィキャットウォ-ク》四首歌曲	シュ-プリ-ム
DECORATOR	完成《ワ-ルド イズマイン》	オレンジブロッサム
初音ミクの激唱	完成《DECORATOR》	∞
二次元ドリ-ムフィ-バ-	完成《初音ミクの激唱》	ディメンション

※在选曲界面选择“カスタマイズ”→“パ-ト选择メニ-”→“オススメセット”即可让角色换上歌曲对应的服装，不过前提是该服装已经购入。

乐曲隐藏项目



在本作中，曲目预览图的上方有一把锁的标记，边上还标有数字。这便新引入的“乐曲隐藏项目”，每首曲目都有5~8项不等的的隐藏项目，数字则代表着剩余隐藏项目数量，玩家必须要以规定的条件完成曲目后才可以解锁。隐藏项目涵盖了服装、饰品、DIVA房间道具等等，解锁情况可以选择歌曲后点击“インフォメ-ツョンボ-ド”进行查看。

下面便给出全曲目的隐藏项目取得条件，大家可以对照着来完成。

メルト		
ホワイトドレス	服装	成功通关一次此曲目
ハ-トビ-ト	服装	成功通关五次此曲目
タイマ-（绿）	饰品	成功通关此曲HARD难度
ナチュラル	服装	累计最大连击数达到393
スピ-カ-	配置	装备饰品“ハ-ト（胸）”通关此曲
タイマ-（赤）	饰品	累计得分达到393万

アカツキアライヴァル		
アバンガ-ド	服装	成功通关一次此曲目
サクセサ-	服装	成功通关一次此曲目

アカツキアライヴァル		
初音ミク 蝶	服装	成功通关此曲HARD难度
巡音ルカ 华	服装	装备对应服装通关此曲
クイズセット	配置	累积得分达到200万点
参ノ櫻・枫香	服装	使用挑战道具“ハイスピ-ド”通关此曲

Packaged		
おさんぽスタイル	服装	成功通关一次此曲目
パンジ-	服装	成功通关五次此曲目
水中メガネ	饰品	成功通关此曲HARD难度
次世代ゲーム机	配置	全部难度都玩一遍（不需通关）
名札（绿）	饰品	TECHNICAL BONUS成功10次
パ-ティ帽（青）	饰品	累计最大连击数达到393

Glory 3usi9		
ナナイロライン	服装	成功通关一次此曲目
ゆるふわパステル	服装	成功通关五次此曲目
でかメガネ	饰品	成功通关此曲HARD难度
汗（右）	饰品	装备对应服装通关此曲
レトロラジオ	配置	累积得分达到393万点
汗（左）	饰品	使用挑战道具“ミクロノ-ツ”通关此曲

二息步行		
ブレス・ユ-	服装	成功通关一次此曲目
Hello Good night.	服装	成功通关五次此曲目
リコ-ダ-付ランドセル（黑）	饰品	成功通关此曲HARD难度
リコ-ダ-付ランドセル（赤）	饰品	装备对应服装通关此曲
サボテン	配置	累计最大连击数达到500
初心者マ-ク	装置	单次演奏中连击数达到100

番凩		
红叶	服装	成功通关一次此曲目
时雨	服装	成功通关一次此曲目
ノエル・ル-ジュ	服装	成功通关此曲HARD难度
マリ-ン・リボン	服装	装备对应服装通关此曲
大正浪漫	服装	全部难度都玩一遍（不需通关）
名札（赤）	饰品	累积得分达到100万点

スキキライ		
梦见るパンダ	服装	成功通关一次此曲目
恋するシロクマ	服装	成功通关一次此曲目
レシ-バ-	服装	成功通关此曲HARD难度
镜音レン 鹤	服装	装备对应服装通关此曲
贰の櫻・扇舞	服装	全部难度都玩一遍（不需通关）
冷藏库	配置	累计最大连击数达到500
スク-ルジャ-ジ	服装	使用挑战道具“COOLマスタ-S”通关此曲

クロ-バ-・クラブ		
みくずきん	服装	成功通关一次此曲目
ねこねこケ-プ	服装	成功通关五次此曲目
イヌミミ	饰品	成功通关此曲HARD难度
イヌしっぽ	饰品	装备对应服装通关此曲
お手玉	礼物	使用挑战道具“パニック”通关此曲
チョコレ-トボンボン	礼物	累计最大连击数达到968

ミラクルペイント		
マジシャン	服装	成功通关一次此曲目
紫扬羽	服装	成功通关五次此曲目
つけえり	饰品	成功通关此曲HARD难度
ミニシルクハット	饰品	装备对应服装通关此曲
トリッカ-	服装	使用挑战道具“パニック”通关此曲
シルクハット	配置	装备饰品“ミニシルクハット”通关此曲

指切り		
花词	服装	成功通关一次此曲目
华车	服装	成功通关五次此曲目
零ノ櫻・红椿	服装	成功通关此曲HARD难度
昭和レトロ	家具	装备对应服装通关此曲
昭和レトロ	主题	全部难度都玩一遍（不需通关）
黑电话	配置	累积得分达到100万点
ハ-モニカ	饰品	使用挑战道具“COOLマスタ-S”通关此曲

カラフル×メロディ		
カラフルドロップ	服装	成功通关一次此曲目
チアフルキャンディ	服装	成功通关一次此曲目
メランコリ-	服装	成功通关此曲HARD难度
贰ノ櫻・胡蝶	服装	装备对应服装通关此曲
贰ノ櫻・胡蝶 AS	服装	使用挑战道具“シャイタ-ゲット”通关此曲
ボンボン	配置	累积得分达到393万点
パ-ティ帽（黄）	饰品	单次演奏中最大连击数达到100

Blackjack		
テンプテ-ション	服装	成功通关一次此曲目
アム-ル	服装	成功通关五次此曲目
テンプテ-ション AS	服装	成功通关此曲HARD难度
フロイライン	服装	装备对应服装通关此曲
ダ-ツ台	配置	累计最大连击数达到500
パ-ティ帽（赤）	饰品	分数结算时COOL、FINE、SAFE、SAD、WORST其中之一次数为21

からくりピエロ		
リグレット	服装	成功通关一次此曲目
マリオネット	服装	成功通关一次此曲目
マリオネット AS	服装	成功通关此曲HARD难度
ピエレッタ	服装	装备对应服装通关此曲
ソリチュ-ド	服装	全部难度都玩一遍（不需通关）
ピエロ鼻	饰品	使用挑战道具“パニック”通关此曲

千年の独奏歌 (DIVA edit)		
スミレ	服装	成功通关一次此曲目
レクイエム	服装	成功通关此曲HARD难度
ホリデイ	服装	装备对应服装通关此曲
ホワイトブレザ-	服装	累计最大连击数达到1000
コンガ	配置	全部难度都玩一遍（不需通关）
名札（青）	饰品	装备饰品“片眼镜”通关此曲

なりすましゲンガ-		
フェイカ-	服装	成功通关一次此曲目
ライア-	服装	成功通关五次此曲目
トランスミッタ-	服装	成功通关此曲HARD难度
ライブハウス	家具	装备对应服装通关此曲
ライブハウス	主题	累计最大连击数达到500
ギタ-アンプ	配置	使用挑战道具“シャイタ-ゲット”通关此曲

炉心融解		
リアクタ-	服装	成功通关一次此曲目
镜音リン 樱月	服装	成功通关五次此曲目
阳炎	服装	成功通关此曲HARD难度
シザ-ズ	服装	装备对应服装通关此曲
たこ焼き	礼物	全部难度都玩一遍（不需通关）
前かけ（リン）	饰品	使用挑战道具“ハイスピ-ド”通关此曲

ルカルカ★ナイトフィ-バ-		
サイバ-ネイション	服装	成功通关一次此曲目
巡音ルカ 红玉	服装	成功通关五次此曲目
パンプキンヘッド	饰品	成功通关此曲HARD难度
フロ-ラル	服装	装备对应服装通关此曲
たこつぼ	配置	累计最大连击数达到500
前かけ（ルカ）	饰品	使用挑战道具“パニック”通关此曲

Knife		
月光アゲハ	服装	成功通关一次此曲目
ヒマワリ	服装	成功通关一次此曲目
アヤサキ	服装	成功通关此曲HARD难度
镜音リン 雨	服装	装备对应服装通关此曲
镜音レン 凤月	服装	累计最大连击数达到712
お月见だんご	配置	COOL、FINE、SAFE、SAD、WORST中某一数字为0通关

樱ノ雨		
スク-ル	服装	成功通关一次此曲目
ディ-プスカイ	服装	成功通关五次此曲目
壹ノ櫻・樱花	服装	成功通关此曲HARD难度
记章	饰品	装备对应服装通关此曲
ピアニカ	配置	使用挑战道具“ミクロノ-ツ”通关此曲
スク-ルバッグ	饰品	装备饰品“ランドセル（黑）”或“（赤）”通关此曲

こちら、幸福安心委员会です		
サイレン	服装	成功通关一次此曲目
堕恶天使	服装	成功通关五次此曲目
ぷんぷん	饰品	成功通关此曲HARD难度
ホ-リ-ゴッデス	服装	装备对应服装通关此曲
七轮	礼物	达成MISS×TAKE评价
羊角	饰品	累计最大连击数达到529

カンタレラ ~grace edition~		
ロ-ザ・ブル-	服装	成功通关一次此曲目
ロ-ザ・ビアンカ	服装	成功通关五次此曲目
ギルティ	服装	成功通关此曲HARD难度
ロ-ザ・ブル- AS	服装	装备对应服装通关此曲
ロ-ザ・ビアンカ AS	服装	累计最大连击数达到500
カップアイス	礼物	全部难度都玩一遍（不需通关）
前かけ（KAITO）	饰品	装备饰品“つけひげ”通关此曲

SPiCa -39's Giving Day Edition-		
オービット	服装	成功通关一次此曲目
理系少女	服装	成功通关五次此曲目
恐龙しっぽ	饰品	成功通关此曲HARD难度
サマ-メモリ-	服装	装备对应服装通关此曲
天体望远镜	配置	累计最大连击数达到260
パラボラアンテナ	饰品	通关时得到GREAT的评价

Hello Worker		
リクル-タ-	服装	成功通关一次此曲目
ゆるふわコ-デ	服装	成功通关五次此曲目
魔女っ娘Style	服装	成功通关此曲HARD难度
リンちゃん爱し队２号	服装	装备对应服装通关此曲
名札（ピンク）	饰品	使用挑战道具"シャイタ-ゲット"通关此曲
罗针盘	配置	累计最大连击数达到860

ロミオとシンデレラ		
ヴィンテ-ジドレス	服装	成功通关一次此曲目
イノセント	服装	成功通关五次此曲目
パ-ティ眼镜	饰品	成功通关此曲HARD难度
つけひげ	饰品	装备对应服装通关此曲
一轮のバラ	礼物	累计最大连击数达到630
ホホジロザメ	饰品	分数结算时COOL、FINE、SAFE、SAD、WORST其中之一次数为12

みくみくにしてあげる♪【してやんよ】		
ハ-トハンタ-	服装	成功通关一次此曲目
押しボタン	饰品	成功通关此曲HARD难度
目隐し线	饰品	TECHNICAL BONUS成功39次
ネギ箱	配置	累计最大连击数达到3939
ミクダヨ-（ミニ）	饰品	分数结算时COOL、FINE、SAFE、SAD、WORST其中之一次数为39
お米	礼物	累积得分达到393万点

メテオ		
メテオライト	服装	成功通关一次此曲目
スタ-ヴォイス	服装	成功通关五次此曲目
くちばし	饰品	成功通关此曲HARD难度
机械の翼	饰品	装备对应服装通关此曲
毛糸	配置	累积得分达到300万点
とりの巣	饰品	带上任意背部饰品通关

ココロ		
フェアリ-ワンピ-ス	服装	成功通关一次此曲目
镜音リン 苏芳	服装	成功通关五次此曲目
镜音リン 苏芳 妖狐	服装	成功通关此曲HARD难度
名札Ｒ（黄）	饰品	装备饰品"ゼンマイ"通关此曲
电子レンジ	配置	装备饰品"机械の翼"通关此曲
ハ-ト（胸）	饰品	累计最大连击数达到556

坏セ坏セ		
ブレイジング	服装	成功通关一次此曲目
ブル-クリスタル	服装	成功通关五次此曲目
ふわふわコ-ト	服装	成功通关此曲HARD难度
前かけ（MEIKO）	饰品	装备对应服装通关此曲
ロ-レライ	服装	累计最大连击数达到500
积み木	礼物	达成MISS×TAKE评价
スカ-レット	服装	使用挑战道具"パニック"通关此曲

soundless voice		
シエル	服装	成功通关一次此曲目
ソレイユ	服装	成功通关五次此曲目
スタ-マイン	服装	成功通关此曲HARD难度
镜音レン 蓝铁	服装	装备对应服装通关此曲
镜音レン 蓝铁 妖狐	服装	累计最大连击数达到500
ガラスのランタン	配置	全部难度都玩一遍（不需通关）
名札Ｌ（黄）	饰品	装备饰品"白マスク"通关此曲

结んで开いて罗刹と骸		
ラセツトムクロ	服装	成功通关一次此曲目
メモリア	服装	成功通关五次此曲目
おばけの三角ずきん	饰品	成功通关此曲HARD难度
キツネ面	饰品	装备对应服装通关此曲
わんこそばセット	配置	累计最大连击数达到696
九尾しっぽ	饰品	装备饰品"猫又しっぽ"通关此曲

erase or zero		
イレイザ-	服装	成功通关一次此曲目
オリジネイタ-	服装	成功通关一次此曲目
ジェネラル	服装	成功通关此曲HARD难度
ジェネラル AS	服装	装备对应服装通关此曲

erase or zero		
零ノ樱・苍雪	服装	使用挑战道具"ハイスピ-ド"通关此曲
ミキサ-	配置	累积得分达到393万点
ネコサイバ-	服装	分数结算时COOL、FINE、SAFE、SAD、WORST其中之一次数为0

ダブルラリアット		
ハ-ドロック	服装	成功通关一次此曲目
溶接マスク	饰品	单次演奏中最大连击数达到85
エタ-ナルホワイト	服装	成功通关五次此曲目
シャ-プサングラス	饰品	成功通关此曲HARD难度
洗濯机	配置	累积得分达到630万点
VFス-ツ	服装	使用挑战道具"ミクロノ-ツ"通关此曲

パラジクロロベンゼン		
ストレンジダ-ク	服装	成功通关一次此曲目
バッドボ-イ	服装	节奏游戏通关6次
バッドボ-イ AS	服装	成功通关此曲HARD难度
パンキッシュ	服装	装备对应服装通关此曲
ホワイトエッジ	服装	装备饰品"とりの巣"通关此曲
メトロノ-ム	配置	使用挑战道具"ハイスピ-ド"通关此曲
前かけ（レン）	饰品	装备饰品"眼带（白）"通关此曲

パラジクロロベンゼン		
ストレンジダ-ク	服装	成功通关一次此曲目
バッドボ-イ	服装	节奏游戏通关6次
バッドボ-イ AS	服装	成功通关此曲HARD难度
パンキッシュ	服装	装备对应服装通关此曲
ホワイトエッジ	服装	装备饰品"とりの巣"通关此曲
メトロノ-ム	配置	使用挑战道具"ハイスピ-ド"通关此曲
前かけ（レン）	饰品	装备饰品"眼带（白）"通关此曲

カゲロウデイズ		
ストリ-トホップ	服装	成功通关一次此曲目
にゃんこ	服装	成功通关五次此曲目
猫又しっぽ	饰品	成功通关此曲HARD难度
！？	服装	累计最大连击数达到815
ねこのおもちゃ	配置	累积得分达到815万点
PD-001（フルフレ-ム）	饰品	4回RETRY通关
前かけ（レン）	饰品	装备饰品"眼带（白）"通关此曲

里表ラバ-ズ		
コンクリフト	服装	成功通关一次此曲目
初音ミク 翠玉	服装	成功通关五次此曲目
ハ-ト（头）	饰品	成功通关此曲HARD难度
失恋ハ-ト	饰品	装备对应服装通关此曲
スパゲティ	礼物	累积得分达到393万点
ハ-フマスク	饰品	RETRY后通关

エンヴィキャットウォ-ク		
シャノワ-ル	服装	成功通关一次此曲目
シャノワ-ル AS	服装	成功通关五次此曲目
ねこべや	家具	成功通关此曲HARD难度
ねこべや	主题	装备对应服装通关此曲
リンゴの木	配置	全部难度都玩一遍（不需通关）
ぶらさがりネコ	饰品	3次RETRY后通关

ワ-ルドイズマイン		
シュ-プリ-ム	服装	成功通关一次此曲目
ポスタ-付リュックサック	饰品	成功通关五次此曲目
ノ-ブル	服装	成功通关此曲HARD难度
恶魔の头羽	饰品	装备对应服装通关此曲
ハニ-ウィップ	服装	使用挑战道具"シャイタ-ゲット"通关此曲
お果子の家	礼物	累积得分达到393万点

DECORATOR		
オレンジブロッサム	服装	成功通关一次此曲目
リンケ-ジ	服装	成功通关五次此曲目
乌帽子	饰品	成功通关此曲HARD难度
キャラリ-ス	配置	装备对应服装通关此曲
コック帽	饰品	累计最大连击数达到500
PD-002（アンダ-リム）	饰品	带上任意脸部位饰品通关

初音ミクの激唱		
∞	服装	成功通关一次此曲目
わがまま工场长	服装	成功通关五次此曲目
雪だるまヘッド（ノ-マル）	饰品	成功通关此曲HARD难度
雪だるまヘッド（笑颜）	饰品	装备对应服装通关此曲
ラッパ	配置	累计最大连击数达到500
前かけ（ミク）	饰品	使用挑战道具"ハイスピ-ド"通关此曲

二次元ドリームフィーバー		
ディメンション	服装	成功通关一次此曲目
アジテ-ション	服装	成功通关五次此曲目
ゴシック	服装	成功通关此曲HARD难度
リンちゃん爱し队1号	服装	装备对应服装通关此曲
ネギセイバ-	配置	累积得分达到393万点
目隐しアイマスク	饰品	使用挑战道具“COOLマスタ-S”通关此曲

共通隐藏项目

除了“乐曲隐藏项目”，还有“共通隐藏项目”，想要拿齐所有的共通项目只要确保达成以下目标即可：NORMAL难度全曲目通关、HARD难度全曲目通关、EXTREME难度全曲目通关(获得一个皮肤）、曲目通关次数达到393次、使用每个角色通关曲目次数分别都达到50次。

DIVA房间（DIVAルーム）

角色亲密度

角色亲密度的设定在本作中依然存在，并与奖杯相关。所有角色的亲密度情况可以按△键呼出房间菜单后选择“亲密度”进行查看，而提升亲密度的主要方式有两种：抚摸与送礼物。

抚摸

抚摸角色的脸颊和头部可以提升亲密度，抚摸时画面右上角的心型气球会不断膨胀，达到虚线处的最大状态时可以获得最多的亲密度。不过千万要注意，达到最大状态后气球会稍微停顿几秒，此时要立刻停止，否则气球会爆炸，好感度则不会上升。随着抚摸次数的增加，心型气球的膨胀速度也会有所加快，玩家可以多摸索和适应几次。



连续达成最大亲密度后便会进入FEVER状态，此时角色们的脑袋会左右晃动，玩家只要不断地点击它们的脸颊即可让心型气球变大，并且此时无需担心气球会爆掉。

抚摸每次最多允许进行5次，5次过后每隔10分钟才会回复一次，并且必须保持机器的画面长亮才行。如果PSV处于黑屏待机状态的话，那么即便开着游戏也是不算时间流逝的。

送礼

从商店中购买食物或者杂货后，按△键呼出房间菜单后选择“プレゼント”即可赠送礼物，在本作中玩家不能像过去那样通过不停送礼来快速刷亲密度了，因为送礼最多允许进行1次，之后要等10分钟后才能回复，并继续送礼。而且切记不要连续送相同的礼物，否则会导致亲密度下降。



另外，不同的角色对于礼物的喜好是有差异的，想要判断出各人的喜好其实很简单，收到礼物后出现爱心表示“很喜欢”，出现花朵表示“喜欢”，点头表示“没感觉”，流汗则表示“不喜欢”，玩家可以以此为依据更有针对性地赠送礼物。

生气状态

角色处于生气状态时，画面右下角的音符槽会变成板着脸的样子，并且她们会背对着你。由于游戏中有几个收集要素必须要让对应的角色进入生气状态后才可以取得，因此惹她们生气也是很有必要的。想要达到目的，只要做一些奇怪的动作就行了，比如不停地戳她们的脸颊或其他部位，或者用背面触摸板抚摸她们（Fever状态下除外）等等，都会导致亲密度下降并进入生气状态。



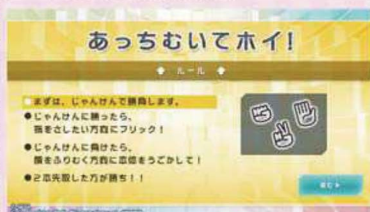
如果想和她们重归与好，只要轻轻抚摸她们的后脑勺让亲密度上升，连续成功几次后即可恢复。

请求与小游戏

在提升亲密度的同时，会随机触发各种来自角色们的请求，比如要求更换背景乐、更换房间摆设等等。此时务必要选择接受，因为接受请求的次数会影响到很多奖杯相关的收集要素。另外还有可能会触发两种小游戏：猜拳与阿尔卑斯三万尺

猜拳

按对应的按键选择出剪刀、石头或是布，猜赢的话滑动屏幕指定一个方向，如果角色扭头的方向与指定的方向一致则记一分。如果猜输的话也没关系，上下左右随便选一个方向移动PSV即可，只要移动的方向与角色指定的方向不同则不会记分，最后先拿到3分的即为胜者。



阿尔卑斯三万尺



新加入的拍掌小游戏，玩家要根据背景歌谣的节奏和画面的提示，做出相应的动作。圆圈符号为双手点击屏幕两侧，箭头则是朝对应的方向滑动。

游戏分为三个阶段，每个阶段中画面下方的累积槽必须超过皇冠的标记才算通过，越往后的阶段歌曲的速度越快，玩家的动作也要越快才行，虽说难度上升了，不过过关的要求也会相应降低。

由于玩家触摸的时机基本上要和标记出现的时间同步，在歌曲速度很快的情况下难免手忙脚乱。不过由于每个阶段的动作顺序都是一样的，因此只要把下面给出的动作顺序练熟后，基本就没有难度了。

○○	↑	○○	↑	○○	↑↑	○○
→ ←	○○	○○	←	→	↓↓	↑ ←
重复三遍后						
○○	↑	○○	↑	○○	↑↑	○○
→ ←	○○	○○	←	→	↓↓	↑↑

房间事件

除了请求外，在DIVA房间中还会触发各种事件。触发房间事件的两种主要方式是赠送礼物，与设置房间道具。赠送礼物在上文中已经介绍过了，而能够触发房间事件的道具仅限“床配置道具”和“棚

配置道具”两种，玩家可以先按△键呼出房间菜单后选择“プレゼント”→“模样替え”→“配置アイテム”，并设置相应的床配置道具和棚配置道具，之后选择房间菜单中的“アイテムイベント”后，选择配置好的道具即可。

房间事件涉及到奖杯，而一些前作中的房间道具没法继承，必须在提升亲密度的过程中才能取得，因此免不了要在DIVA房间中耗上很长一段时间。为了方便大家尽快达成全部的房间事件，下面便给所有事件的触发条件，其中具体所需要的道具可以查阅后文的收集相关部分。而房间事件的具体收集情况，可以在房间菜单中选择“イベントコレクション”进行确认。



编号	事件名	触发条件
1	キ-ボ-ドを弾いてみよう	在房间中放置床配置道具“キ-ボ-ド”
2	ギタ-コンサ-ト开催	在房间中设置床配置道具“ギタ-”
3	大きくな-れ!	在房间中设置床配置道具“观叶植物を”
4	甲胄と胜负(甲胄金)	在房间中设置床配置道具“甲胄（金）”
5	甲胄と胜负(甲胄银)	在房间中设置床配置道具“甲胄（银）”
6	いい香り!(花瓶　绿)	在房间中设置棚配置道具“花瓶（绿）”
7	いい香り!(花瓶　黄)	在房间中设置棚配置道具“花瓶（黄）”
8	いい香り!(花瓶　ピンク)	在房间中设置棚配置道具“花瓶（ピンク）”
9	金鱼にあいさつ（赤金鱼）	在房间中设置棚配置道具“金鱼钵（赤金鱼）”
10	金鱼にあいさつ（黑金鱼）	在房间中设置棚配置道具“金鱼钵（黑金鱼）”
11	金鱼にあいさつ（白金鱼）	在房间中设置棚配置道具“金鱼钵（白金鱼）”
12	ミクフィギュア观察!	在初音房间中设置棚配置道具“フィギュア(ミク)”
13	リンフィギュア观察!	在镜音リン房间中设置棚配置道具“フィギュア(リン)”
14	レンフィギュア观察!	在镜音レン房间中设置棚配置道具“フィギュア(レン)”
15	ルカフィギュア观察!	在巡音房间中设置棚配置道具“フィギュア(ルカ)”
16	KAITOフィギュア观察!	在KAITO房间中设置棚配置道具“フィギュア(KAITO)”
17	MEIKOフィギュア观察!	在MEIKO房间中设置棚配置道具“フィギュア(MEIKO)”
18	本日の运势は…（大凶）	在房间中设置棚配置道具“おみくじ箱”
19	本日の运势は…（小吉）	在房间中设置棚配置道具“おみくじ箱”
20	本日の运势は…（大吉）	在房间中设置棚配置道具“おみくじ箱”
21	マイクパフォ-マンス	在房间中设置床配置道具“マイク”
22	ネギネギサドンデス!	在房间中设置棚配置道具“ネギ脱出!”
23	どのケ-キを食べる?	在房间中设置棚配置道具“ケ-キセット”
24	仁义なき攻防战	在房间中设置棚配置道具“ポ-タブルゲ-ム”
25	なりきりガンマン对决	在房间中设置床配置道具“ト-テムポ-ル”
26	お味はどう?	在房间中设置棚配置道具“ティ-セット”
27	みんなでハイチ-ズ!	在房间中设置棚配置道具“一眼レフカメラ”
28	锅奉行と呼ばないで	在房间中设置棚配置道具“寄せ锅”
29	イッツアマラカスショ-!	把杂货“マラカス”当做礼物送出
30	どっちから食べる?	把食物“たい焼き”当做礼物送出
31	ノンストップおすし	把食物“マグロの寿司”当做礼物送出
32	うちわでフルスイング!	把杂货“うちわ”当做礼物送出
33	はい、あ-ん	把食物“オムライス”当做礼物送出
34	びっくり箱でびっくり!	把杂货“びっくり箱”当做礼物送出
35	ごくごく…ぶはあ!（オレンジジュ-ス）	把食物“オレンジジュ-ス”当做礼物送出
36	ごくごく…ぶはあ!（アイスコ-ヒ-）	把食物“アイスコ-ヒ-”当做礼物送出
37	ごくごく…ぶはあ!（メロンソ-ダ）	把食物“メロンソ-ダ”当做礼物送出
38	スウィ-ツタイム（マカロン）	把食物“マカロン”当做礼物送出
39	スウィ-ツタイム（クッキ-）	把食物“クッキ-”当做礼物送出
40	スウィ-ツタイム（ド-ナツ）	把食物“ド-ナツ”当做礼物送出
41	愈しの时间(ヒマワリ)	把杂货“ヒマワリ”当做礼物送出
42	愈しの时间(チュ-リップ)	把杂货“チュ-リップ”当做礼物送出
43	愈しの时间(マ-ガレット)	把杂货“マ-ガレット”当做礼物送出
44	ぬいぐるみ披露(クマ)	把杂货“クマのぬいぐるみ”当做礼物送出
45	ぬいぐるみ披露(ウサギ)	把杂货“ウサギのぬいぐるみ”当做礼物送出
46	ぬいぐるみ披露(ネコ)	把杂货“ネコのぬいぐるみ”当做礼物送出
47	书道一段　「待遇改善」	把杂货“书道用半纸”当做礼物送出
48	书道二段　「自宅警备中」	把杂货“书道用半纸”当做礼物送出
49	书道三段　「歌が好き」	把杂货“书道用半纸”当做礼物送出
50	书道四段　「マジ天使」	把杂货“书道用半纸”当做礼物送出
51	书道五段　「映画化决定」	把杂货“书道用半纸”当做礼物送出
52	书道六段　「殿堂入り」	把杂货“书道用半纸”当做礼物送出
53	ノリノリタンバリン	把杂货“タンバリン”当做礼物送出
54	指挥者に合わせて	把杂货“乐谱”当做礼物送出
55	ハリセンでおしおき!	把杂货“ハリセン”当做礼物送出
56	气分は芸术家 Good ミク	把杂货“スケッチブック”当做礼物送给初音以外的角色
57	气分は芸术家 Bad ミク	把杂货“スケッチブック”当做礼物送给初音以外的角色
58	气分は芸术家 Good リン	把杂货“スケッチブック”当做礼物送给镜音リン以外的角色
59	气分は芸术家 Bad リン	把杂货“スケッチブック”当做礼物送给镜音リン以外的角色
60	气分は芸术家 Good レン	把杂货“スケッチブック”当做礼物送给镜音レン以外的角色
61	气分は芸术家 Bad レン	把杂货“スケッチブック”当做礼物送给镜音レン以外的角色
62	气分は芸术家 Good ルカ	把杂货“スケッチブック”当做礼物送给巡音以外的角色
63	气分は芸术家 Bad ルカ	把杂货“スケッチブック”当做礼物送给巡音以外的角色
64	气分は芸术家 Good KAITO	把杂货“スケッチブック”当做礼物送给KAITO以外的角色
65	气分は芸术家 Bad KAITO	把杂货“スケッチブック”当做礼物送给KAITO以外的角色
66	气分は芸术家 Good MEIKO	把杂货“スケッチブック”当做礼物送给MEIKO以外的角色
67	气分は芸术家 Bad MEIKO	把杂货“スケッチブック”当做礼物送给MEIKO以外的角色
68	ハッピ-バ-スデ-ミク!	把系统时间调到8月31日后进入初音的房间
69	ハッピ-バ-スデ-リン&レン!	把系统时间调到12月27日后进入镜音双子其中一人
70	ハッピ-バ-スデ-ルカ!	把系统时间调到1月30日后进入巡音的房间
71	ハッピ-バ-スデ-KAITO!	把系统时间调到2月17日后进入KAITO的房间
72	ハッピ-バ-スデ-MEIKO!	把系统时间调到11月5日后进入MEIKO的房间
73	ハッピ-バ-スデ-トゥユ-!	把系统时间调到自己设定的生日（默认为1月1日）后进入任意角色的房间
74	シルクハットで手品（お花）	在房间中设置棚配置道具“シルクハット”
75	シルクハットで手品（はちゅねミク）	在房间中设置棚配置道具“シルクハット”
76	シルクハットで手品（たこルカ）	在房间中设置棚配置道具“シルクハット”
77	シルクハットで手品（シテヤンヨ）	在房间中设置棚配置道具“シルクハット”
78	シルクハットで手品（リンの幼虫）	在房间中设置棚配置道具“シルクハット”
79	シルクハットで手品（ピロリミク）	在房间中设置棚配置道具“シルクハット”
80	シルクハットで手品（ピロリン）	在房间中设置棚配置道具“シルクハット”
81	ラッパで行进	在房间中设置棚配置道具“ラッパ”
82	お好み焼き返し	在房间中设置棚配置道具“ホットプレ-ト”
83	ホットケ-キ返し	在房间中设置棚配置道具“ホットプレ-ト”
84	目玉焼き返し	在房间中设置棚配置道具“ホットプレ-ト”
85	お好み焼き返し　消失	在房间中设置棚配置道具“ホットプレ-ト”
86	ホットケ-キ返し　消失	在房间中设置棚配置道具“ホットプレ-ト”
87	目玉焼き返し　消失	在房间中设置棚配置道具“ホットプレ-ト”
88	ミクだるま落とし	在初音房间中设置床配置道具“だるま落とし(ミク)”
89	ミクだるま落とし　空振り	在初音房间中设置床配置道具“だるま落とし(ミク)”
90	リンだるま落とし	在镜音房间中设置床配置道具“だるま落とし(リン)”
91	リンだるま落とし　空振り	在镜音房间中设置床配置道具“だるま落とし(リン)”
92	レンだるま落とし	在镜音房间中设置床配置道具“だるま落とし(レン)”
93	レンだるま落とし　空振り	在镜音房间中设置床配置道具“だるま落とし(レン)”
94	ルカだるま落とし	在巡音房间中设置床配置道具“だるま落とし(ルカ)”
95	ルカだるま落とし　空振り	在巡音房间中设置床配置道具“だるま落とし(ルカ)”
96	KAITOだるま落とし	在KAITO房间中设置床配置道具“だるま落とし(KAITO)”
97	KAITOだるま落とし　空振り	在KAITO房间中设置床配置道具“だるま落とし(KAITO)”
98	MEIKOだるま落とし	在MEIKO房间中设置床配置道具“だるま落とし(MEIKO)”
99	MEIKOだるま落とし　空振り	在MEIKO房间中设置床配置道具“だるま落とし(MEIKO)”
100	ダ-ツを狙え	在房间中设置床配置道具“ダ-ツ台”
101	ダ-ツを狙え　はずれ	在房间中设置床配置道具“ダ-ツ台”
102	おさい钱しよう	在房间中设置床配置道具“おさいせん箱”
103	おさい钱しよう　大量投入	在房间中设置床配置道具“おさいせん箱”
104	フラメンコ	把杂货“一轮のバラ”当做礼物送出
105	フラメンコ　バラ落下	把杂货“一轮のバラ”当做礼物送出
106	手作り料理（ネギチャ-ハン）	把杂货“调理器具”当做礼物送出
107	手作り料理（ベリ-ロ-ル）	把杂货“调理器具”当做礼物送出
108	手作り料理（プリンアラモ-ド）	把杂货“调理器具”当做礼物送出
109	できたておむすび（蛙むすび）	把食物“お米”当做礼物送出
110	できたておむすび（ゆかりむすび）	把食物“お米”当做礼物送出
111	できたておむすび（高菜むすび）	把食物“お米”当做礼物送出
112	编み物に挑战（マフラ-）	把杂货“编み物セット”当做礼物送出
113	编み物に挑战（手ぶくろ）	把杂货“编み物セット”当做礼物送出
114	编み物に挑战（毛糸のぼうし）	把杂货“编み物セット”当做礼物送出
115	お手玉	把杂货“お手玉”当做礼物送出
116	お手玉　キャッチ失败	把杂货“お手玉”当做礼物送出
117	积み木をつむ	把杂货“积み木”当做礼物送出
118	积み木をつむ　失败	把杂货“积み木”当做礼物送出
119	ふたりでジュ-ス	把食物“クリ-ムソ-ダ”当做礼物送出
120	アツアツ肉まん	把食物“肉まん”当做礼物送出
121	ホカホカたこ焼き	把食物“たこ焼き”当做礼物送出
122	焼肉奉行とよばないで	把食物“七轮”当做礼物送出
123	ドラムロ-ル	在房间中设置床配置道具“スネアドラム”
124	たたいてかぶって	在房间中设置棚配置道具“ピコピコハンマ-”
125	レッツわんこそば	在房间中设置棚配置道具“わんこそばセット”
126	バンドセッション	在房间中设置床配置道具“ギタ-アンプ”
127	クイズであそぼう01	在房间中设置棚配置道具“クイズセット”
128	クイズであそぼう02	在房间中设置棚配置道具“クイズセット”
129	クイズであそぼう03	在房间中设置棚配置道具“クイズセット”
130	クイズであそぼう04	在房间中设置棚配置道具“クイズセット”
131	クイズであそぼう05	在房间中设置棚配置道具“クイズセット”
132	クイズであそぼう06	在房间中设置棚配置道具“クイズセット”
133	クイズであそぼう07	在房间中设置棚配置道具“クイズセット”

编号	事件名	触发条件
134	クイズであそぼう08	在房间中设置棚配置道具“クイズセット”
135	クイズであそぼう09	在房间中设置棚配置道具“クイズセット”
136	クイズであそぼう10	在房间中设置棚配置道具“クイズセット”
137	クイズであそぼう11	在房间中设置棚配置道具“クイズセット”
138	クイズであそぼう12	在房间中设置棚配置道具“クイズセット”
139	クイズであそぼう13	在房间中设置棚配置道具“クイズセット”
140	クイズであそぼう14	在房间中设置棚配置道具“クイズセット”
141	クイズであそぼう15	在房间中设置棚配置道具“クイズセット”
142	そろってチアダンス	在房间中设置棚配置道具“ボンボン”
143	みんなでサンバ	在房间中设置床配置道具“コンガ”

特殊道具

在房间菜单中选择“ガジェット”后，便可以使用各种特殊道具，使用这些道具同样与收集相关。

名称	作用
目覚まし时计	设定闹钟，用于唤醒房间中的角色
キッチンタイマ−	设定下厨房的时间
ジュ−クボックス	设定房间中播放的歌曲
テレビ	播放歌曲PV
ゲ−ム机	玩通关后STAFF表的射击游戏，需先在商店中购买床配置道具“pjd AC框体”
ビジュアルライブラリ	观看收集到的Loading画面图片



收集相关

想要取得服装、饰品、房间主题及配置等收集要素，都需要先满足相应的条件解锁，之后才能在商店中购入。那么接下来便给出与奖杯相关的房间主题、家具、配置道具的解锁条件。服装和饰品不要求全收集，大家可以参考前文中的乐曲隐藏项目来取得。

房间主题 / 家具

名称	解锁条件
サイバ−スポット(ミク)	初期拥有
サイバ−スポット(リン)	初期拥有
サイバ−スポット(レン)	初期拥有
サイバ−スポット(ルカ)	初期拥有
サイバ−スポット(KAITO)	初期拥有
サイバ−スポット(MEIKO)	初期拥有
樱茶屋	观看过5种房间事件
サマ−ビ−チ	观看过10种房间事件
花鸟风月	观看过15种房间事件
トリックオアトリ−ト	观看过20种房间事件
ガ−ルズル−ム	观看过25种房间事件
空中庭园	观看过35种房间事件
クラシックカフェ	观看过40种房间事件
3ねん9くみ	观看过45种房间事件
ブル−キャッスル	观看过50种房间事件
クリスマスパ−ティ	送礼次数达到50次

名称	解锁条件
ねこべや	以对应服装通关“エンヴィキャットウォ−ク”HARD难度
昭和レトロ	以对应服装通关“指切り”并且所有难度玩一遍
ライブハウス	以对应服装通关“なりすましゲンガ−”且累计最大连击数达到500
海底39マイル	任意一名角色亲密度达到LV2
ツリ−ハウス	任意一名角色亲密度达到LV3
音乐遗迹	任意一名角色亲密度达到LV4
393クエストf	任意一名角色亲密度达到LV5

以下8种家具没有对应的房间主题，而且取得方式比较特别，只要每隔24小时或以上进入DIVA房间即可取得，想要快速解锁的话可以通过调整系统时间来达成：

1.アジアン
2.ナチュラル
3.ミニマル
4.ログハウス
5.ゴシック
6.フォレスト
7.トイファクトリ−
8.キャラクタ−



床配置道具

道具名	解锁条件条件
アンプ	初期
木马	初期
ジュ−クボックス	初期
pjd AC筐体	NORMAL难度全曲通关
のぼり(ミク)	替换初音房间主题
のぼり(リン)	替换镜音リン房间主题
のぼり(レン)	替换镜音レン房间主题
のぼり(ルカ)	替换巡音房间主题
のぼり(MEIKO)	替换MEIKO房间主题
のぼり(KAITO)	替换KAITO房间主题
マイク	接受5次角色的请求
木制ベンチ	接受20次角色的请求
ギタ−(白)	接受30次角色的请求
甲胄(银)	接受35次角色的请求
痛车(赤)	接受40次角色的请求
痛车(紫)	接受45次角色的请求
ミニロ−ドロ−ラ−	接受50次角色的请求
マグロ抱き枕	接受55次角色的请求
スネアドラム	接受55次角色的请求
KAITOな雪だるま	接受55次角色的请求
动くはちゅねミク	接受65次角色的请求
ビ−チボ−ル	送礼次数达到5次
せんぷう机	送礼次数达到10次
おさいせん箱	送礼次数达到15次
バスケットゴ−ル	送礼次数达到15次
自转车	送礼次数达到15次
キ−ボ−ド	送礼次数达到20次
观叶植物	送礼次数达到25次
七夕饰り	送礼次数达到30次
ギタ−(黑)	送礼次数达到35次
ベ−ス	送礼次数达到40次
ト−テムポ−ル	送礼次数达到40次
だるま落とし(ミク)	初音的亲密度达到LV4
だるま落とし(リン)	镜音リン的亲密度达到LV4
だるま落とし(レン)	镜音レン的亲密度达到LV4
だるま落とし(ルカ)	巡音的亲密度达到LV4

道具名	解锁条件条件
だるま落とし(KAITO)	KAITO的亲密度达到LV4
だるま落とし(MEIKO)	MEIKO的亲密度达到LV4
甲胄(金)	巡音亲密度达到LV5
ダ−ツ台	Blackjack 的累计最大连击数达到500
リンゴの木	エンヴィキャットウォ−ク 所有难度玩一遍
コンガ	千年の独奏歌 (DIVA edit) 所有难度玩一遍
たこつぼ	巡音巡音★ナイトフィ−バ− 的累计最大连击数达到500
冷藏库	スキキライ 的累计最大连击数达到500
洗濯机	ダブルラリアット的累计分数达到630万
ネギ箱	みくみくにしてあげる・【してやんよ】的累计最大连击数达到3939
天体望远镜	SPiCa –39's Giving Day Edition– 的累计最大连击数达到260
サボテン	二息步行 的累计最大连击数达到500
ギタ−アンプ	使用挑战道具“シャイタ−ゲット”通关なりすましゲンガ−

取得以上所有的床配置道具后，以下道具每过24小时进入DIVA房间后依次解锁（可调整系统时间）

のぼり(はちゅねミク)
のぼり(シテヤンヨ)
のぼり(たこルカ)
のぼり(リンの幼虫)

棚配置道具

道具名	出现条件
目覚まし时计	初期
キッチンタイマ−	初期
ミニテレビ	初期
デザインブック	初期
花瓶(绿)	初期
花瓶(黄)	初期
花瓶(ピンク)	初期
金鱼钵(赤金鱼)	初期
金鱼钵(黑金鱼)	初期
金鱼钵(白金鱼)	初期
フィギュア(ミク)	初音的亲密度达到LV3
フィギュア(リン)	镜音リン的亲密度达到LV3
フィギュア(レン)	镜音レン的亲密度达到LV3
リン・レンひな人形	镜音リン的亲密度达到LV3
フィギュア(ルカ)	巡音的亲密度达到LV3
フィギュア(KAITO)	KAITO的亲密度达到LV3
フィギュア(MEIKO)	MEIKO的亲密度达到LV3
リン・レンラケット	镜音レン的亲密度达到LV3
おもちゃの钓竿	巡音的亲密度达到LV3
アイスクリ−ムメ−カ−	KAITO的亲密度达到LV3
i CUPセット	MEIKO的亲密度达到LV3
マトリョ−シカ	巡音的亲密度达到LV5
フェルト人形(はちゅねミク)	在DIVA房间菜单中选择“ガジェット”→“ゲ−ム机”并玩一次（需先在商店中购买床配置道具“pjd AC框体”）
フェルト人形(たこルカ)	在DIVA房间菜单中选择“ガジェット”→“ビジュアルライブラリ”
フェルト人形(シテヤンヨ)	在DIVA房间菜单中选择“ガジェット”→“目覚まし时计”并使用一次
フェルト人形(リンの幼虫)	在DIVA房间菜单中选择“ガジェット”→“キッチンタイマ−”并设定3分钟以上
フェルト人形(ピロリミク)	在DIVA房间菜单中选择“ガジェット”→“ジュ−クボックス”并播放一首歌



道具名	出现条件
フェルト人形(ピロリン)	在DIVA房间菜单中选择"ガジェット"→"テレビ"并播放一首PV
シルクハット	装备饰品"ミニシルクハット"通关ミラクルペイント
次世代ゲーム机	Packaged 所有难度都玩过一遍
ラッパ	初音初音の激唱 的累计最大连击数达到500
ポンポン	カラフル×メロディ的累计分数达到393万点
クイズセット	アカツキアライヴァル 的累计分数达到200万点
わんこそばセット	结んで开いて罗刹と骸 的累计最大连击数达到696达成
ネギセイバー	二次元ドリームフィーバー 的累计分数达到393万点
メトロノーム	使用挑战道具"ハイスピード"通关パラジクロロベンゼン
电子镜音レンジ	装备饰品"机械の翼"通关ココロ
黑电话	指切り 的累计分数达到100万点
ピアニカ	使用挑战道具"ミクロノーツ"通关樱ノ雨
毛糸	メテオ的累计分数达到300万点
ミキサー	erase or zero 的累计分数达到393万点
罗针盘	Hello, Worker 的累计最大连击数达到860达成
ガラスのランタン	soundless voice 所有难度都玩过一遍
レトロラジオ	Glory 3usi9 的累计分数达到393万点
お月见だんご	Knife通关结算时COOL、FINE、SAFE、SAD、WORST评价其中有一个数量为0
ホットプレート	送礼次数达到5次
一眼レフカメラ	送礼次数达到10次
クリスマスソックス	送礼次数达到20次
ハロウィンランタン	送礼次数达到25次
ピコピコハンマー	送礼次数达到35次
ネギ脱出!	送礼次数达到45次
ケーキセット	送礼次数达到50次
ミクダヨーの置物	送礼次数达到100次
盆栽	接受5次角色的请求
木琴	接受10次角色的请求
寄せ锅セット	接受10次角色的请求
10段アイスクリーム	接受20次角色的请求
おみくじ箱	接受20次角色的请求
ポータブルゲーム	接受60次角色的请求
ティーセット	接受65次角色的请求

壁配置道具

道具名	出现条件
电饰看板	初期
壁挂け锅	初期
キャラステッカー(ミク)	让初音变为生气状态
キャラステッカー(リン)	让镜音リン变为生气状态
キャラステッカー(レン)	让镜音レン变为生气状态
キャラステッカー(ルカ)	让巡音变为生气状态
キャラステッカー(KAITO)	让KAITO变为生气状态
キャラステッカー(MEIKO)	让MEIKO变为生气状态
ポスター(ミク)	初音的亲密度达到LV2
ポスター(リン)	镜音リン的亲密度达到LV2
ポスター(レン)	镜音レン的亲密度达到LV2
ポスター(ルカ)	巡音的亲密度达到LV2
ポスター(KAITO)	KAITO的亲密度达到LV2
ポスター(MEIKO)	MEIKO的亲密度达到LV2
ミクてる坊主	初音的亲密度达到LV3
逆さミクてる坊主	初音的亲密度达到LV3
挂け轴(大宇宙の歌姬)	初音的亲密度达到LV4
挂け轴(九分九リン)	镜音リン的亲密度达到LV4
挂け轴(レン爱成熟)	镜音レン的亲密度达到LV4
挂け轴(语学堪能)	巡音的亲密度达到LV4
挂け轴(饮んだくれ)	MEIKO的亲密度达到LV4
挂け轴(アイスV3)	KAITO的亲密度达到LV4
マジカルミライポスター01	KAITO的亲密度达到LV5
マジカルミライポスター02	KAITO的亲密度达到LV5
夏空シンガソン	KAITO的亲密度达到LV5
スペシャルポスター(ミク)	初音亲密度达到LV5后且右下角的音符槽为满的状态
スペシャルポスター(リン)	镜音リン亲密度达到LV5后且右下角的音符槽为满的状态
スペシャルポスター(レン)	镜音レン亲密度达到LV5后且右下角的音符槽为满的状态
スペシャルポスター(ルカ)	巡音亲密度达到LV5后且右下角的音符槽为满的状态
スペシャルポスター(KAITO)	KAITO亲密度达到LV5后且右下角的音符槽为满的状态
スペシャルポスター(MEIKO)	MEIKO亲密度达到LV5后且右下角的音符槽为满的状态
ねこのおもちゃ	カゲロウデイズ累计分数达到815万点
宝の地图	接受30次角色的请求
コルクボード	接受40次角色的请求
びっくり时计	接受70次角色的请求
シカの壁挂け	送礼次数达到45次
クマの壁挂け	送礼次数达到46次
挂け轴(公式が病气)	送礼次数达到47次
挂け轴(マジ天使ダヨー)	送礼次数达到48次
挂け轴(ただし○○に限る)	送礼次数达到49次
挂け轴(ここで会ったが三十九年目)	送礼次数达到50次

礼物道具

食品

道具名	解锁条件
野菜ジュース	初期获得
牛乳	初期获得
オレンジジュース	初期获得
アイスコーヒー	初期获得
メロンソーダ	初期获得
オムライス	初音的亲密度达到LV2
たい焼き	KAITO的亲密度达到LV2
マカロン	MEIKO的亲密度达到LV2
クッキー	镜音リン的亲密度达到LV2
ドーナツ	镜音レン的亲密度达到LV2
マグロの寿司	巡音的亲密度达到LV2
诞生日ケーキ(プレイヤー)	所有角色亲密度达到LV5
诞生日ケーキ(ミク)	初音的亲密度达到LV5
诞生日ケーキ(リン レン)	巡音的亲密度达到LV5
诞生日ケーキ(ルカ)	镜音レン和镜音レン的亲密度都达到LV5
诞生日ケーキ(KAITO)	KAITO的亲密度达到LV5
诞生日ケーキ(MEIKO)	MEIKO的亲密度达到LV5
バナナマフィン	巡音的亲密度达到LV5
お米	みくみくにしてあげる【してやんよ】累计分数达到393万点
たこ焼き	炉心融解每个难度都玩一遍
スパゲティ	里表ラバーズ累计分数达到393万点
お果子の家	ワールドイズマインで累计分数达到393万点
カップアイス	カンタレラ ~grace edition~ 每个难度都玩一遍
チョコレートボンボン	クローバー・クラブ累计最大连击数达到968
ハンバーガー	接受5次角色的请求
シュークリームタワー	接受10次角色的请求
ねぎま	接受30次角色的请求
肉まん	接受40次角色的请求
クリームソーダ	接受55次角色的请求
カキ冰	送礼次数达到5次
ピザ	送礼次数达到10次
みかんゼリー	送礼次数达到35次
マグロカルパッチョ	送礼次数达到40次

杂货

道具名	解锁条件
ヒマワリ	初期获得
チューリップ	初期获得
マーガレット	初期获得
クマのぬいぐるみ	初期获得
ウサギのぬいぐるみ	初期获得
ネコのぬいぐるみ	初期获得
スケッチブック	初音的亲密度达到LV3
びっくり箱	镜音レン的亲密度达到LV3
マラカス	镜音リン的亲密度达到LV3
タンバリン	巡音的亲密度达到LV3
书道用半纸	MEIKO的亲密度达到LV3
ハリセン	KAITO的亲密度达到LV3
お手玉	使用挑战道具"パニック"通关クローバー・クラブ
积み木	坏セ坏セ获得MISS×TAKE评价
七轮	こちら、幸福安心委员会です获得MISS×TAKE评价
一轮のバラ	ロミオとシンデレラ的累计最大连击数达到630
调理器具	接受1次角色的请求
编み物セット	接受50次角色的请求
乐谱	送礼次数达到5次
うちわ	送礼次数达到30次

编辑模式（エディット）

※本作的编辑模式并不包含在游戏本体中，玩家必须要登陆PSN商店中下载大约700M的编辑模式套件，之后才能创建和游玩编辑数据。

本作的编辑模式在前作的基础上进行了一些改进，包括提升镜头的可操作性、允许更改画面色调、追加渐变效果、舞台和动作模组等等，而比较令人惊喜的一点是游戏引入了Piapro这个Vocaloid歌曲交流平台，我们可以连入这一平台去寻找喜欢的音源并进行谱面和PV的制作，同理，我们在下载他人的编辑数据时，如果看到有粉红色的Piapro标签，那么将编辑数据

下载后，选择观看或者游玩时，系统便会自动询问是否从Piapro平台直接下载对应的音源，非常方便。

想要使用Piapro必须先登录官方网站https://piapro.jp进行注册，并设置游戏内专用的DIVA密码，之后在游戏中登陆即可。

网络模式（ネットワーク）

网络模式主要允许玩家上传或下载编辑数据，进一步拓宽游戏的可玩性，这里向大家介绍几大主要功能。

エディットランキング：玩家上传数据的人气排行榜，一般排名越靠前的制作越精良，可以作为玩家选择和下载的参考依据，配合Piapro服务大大提升了编辑数据的可玩性。



新着エディット一览：其他玩家最新上传的编辑数据，完全按照更新时间来排序，因此质量也就参差不齐了。

エディットデータ检索：玩家可以用歌曲ID、上传者ID、Piapro曲目等作为筛选条件进行编辑数据的搜索。

プロフィールリスト：档案列表，玩家可以查看编辑数据上传者们的资料

マイプロフィール编集：设定自己的档案，包括昵称、生日、性别、称号和简介。



AR功能

AR功能分为AR Live(AR ライブ)、特写摄影（ポートレート）和特殊标记（エクストラマーカー）三个部分。

其中AR Live需要AR卡才能关卡，特写摄影此次允许两名角色同时出境，且追加了更多的动作模组。而在特殊标记中，玩家可以扫描历代游戏的包装封面，这样就能获得相对应的特殊房间道具，从网上搜索封面图扫描也是可以的，这些道具并不算在全收集内。



奖杯攻略

本作没有太多与演奏模式难度相关的奖杯，因此即便你不擅长玩音乐游戏也不必担心。不过由于没法快速刷亲密度，收集要素又非常多，这也就意味着想要取得本作白金奖杯最少耗费50小时以上的时间，玩家可以利用平常零碎的时间来完成，否则为了拿奖杯长时间消耗在DIVA房间中的话相当无趣。

奖杯总数	28	铜杯	10	银杯	12	金杯	5	白金	1

白金难度	5/10
白金所需时间	55小时
在线奖杯	1个
最少通关数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

トロフィーマスター（白金）

取得条件：获得所有奖杯。

中级プレイヤー（金杯）

取得条件：完成全部歌曲的NORMAL难度。

上级プレイヤー（金杯）

取得条件：完成全部歌曲的HARD难度。

モジュールコレクター（金杯）

取得条件：购买87套服装模组

奖杯说明：从前作中直接继承的服装不计入其中，必须是在商店中购买了87套服装才算，关于服装取得的方法可以参阅前文中"全乐曲隐藏项目"部分，挑选其中你认为自己比较容易取得的服装解锁后购入即可。

カスタマイズコレクター（金杯）

取得条件：购买51种饰品

奖杯说明：从前作中直接继承的饰品不计入其中，必须是在商店中购买了51种饰品才算，关于饰品取得的方法可以参阅前文中"全乐曲隐藏项目"部分，挑选其中你认为自己比较容易取得的饰品解锁后购入即可。

イベントマスター（金杯）

取得条件：触发全部的DIVA房间事件

奖杯说明：参阅前文中"房间事件"的表格。

映像监督（银杯）

取得条件：在自由模式中观看所有的歌曲PV

奖杯说明：必须在自由模式中观看PV，在DIVA房间中观看是不算的。

ミククラスタ（银杯）

取得条件：初音亲密度达到MAX。

リンクラスタ（银杯）

取得条件：镜音リン亲密度达到MAX。

レンクラスタ（银杯）

取得条件：镜音レン亲密度达到MAX。





ルカクラスタ



取得条件：巡音亲密度达到MAX。

KAITO クラスタ



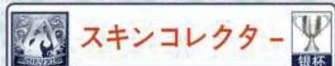

取得条件：KAITO亲密度达到MAX。

MEIKO クラスタ



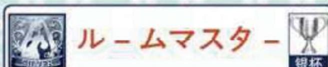

取得条件：MEIKO亲密度达到MAX。

スキンコレクター



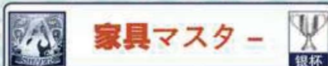

取得条件：购买23枚皮肤。
奖杯说明：参考前文中“演奏模式”中“界面皮肤”部分，皮肤并不要求全收集，比如PLATINUM SKIN这个要求完成所有曲目EXTREME难度才能获得的皮肤，如果觉得自己无法达成的话不必勉强。

ルームマスター



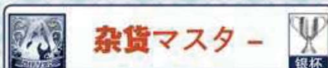

取得条件：购买所有的房间主题。
奖杯说明：参考前文“DIVA房间”中收集相关的房间主题/家具部分，集齐所有的23种房间主题即可。

家具マスター



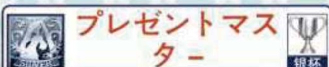

取得条件：购买所有的家具
奖杯说明：参考前文“DIVA房间”中收集相关的房间主题/家具部分，需要注意的是家具比主题多出了8种，共有31种，前23种在解锁房间主题时自然可以解锁，之后8种通过调整系统时间就能轻松获得。

杂货マスター




取得条件：集齐所有的房间配置道具。
奖杯说明：参考前文“DIVA房间”中收集相关的床配置道具、棚配置道具和壁配置道具三个部分，把所有的都集齐。

プレゼントマスター



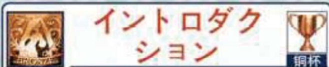

取得条件：集齐所有的礼物。
奖杯说明：参考前文“DIVA房间”中收集相关的食物和杂货两个部分，把所有的都集齐。

ようこそ、DIVA へ！



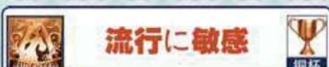

取得条件：完成任意难度的教学模式。

イントロダクション



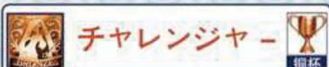

取得条件：在自由模式中用所有的角色都完成演奏一次。

流行に敏感



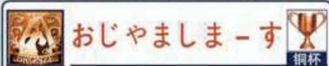

取得条件：完成10次出现彩虹领结标记的pick up歌曲

チャレンジャー



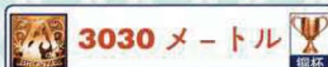

取得条件：同时装备3个挑战道具完成任意难度的任意曲目

おじゃましまーす



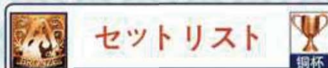

取得条件：到访过全部的DIVA房间（共六个）。

3030 メートル




取得条件：阿尔卑斯一万尺小游戏过关。

セットリスト




取得条件：观看所有的AR Live
奖杯说明：AR Live共8首，在AR模式中观看即可，需要有对应的AR卡片。

フォトグラファー



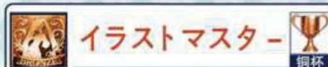

取得条件：在AR模式中拍照10次

CGM の轮




取得条件：下载一首其他玩家的编辑数据
奖杯说明：必须是在“ネットワーク”中的第一项“エディットランキング”中下载一首别人的编辑数据才算。

イラストマスター




取得条件：集齐所有的LOADING画面插画。





文 打喷嚏的青蛙 美编 sienna

继《魔界战记3 回归》之后，4代的强化移植版同样登陆PSV平台。本作收录了原先作为追加付费下载的全部8弹DLC内容，并追加新剧情和新角色，前作中受到好评的系统也得到了沿用。号称“史上最凶最大”的本作绝对不会让喜欢“《魔界战记》系列”的玩家们失望。

S·RPG	魔界战记4 回归			必需记忆卡
	魔界战记ディスガイア4 Return			1619MB
	日本一Softwave	2014年1月30日	日版	1人
零售版：6458日元/下载版：5143日元	对应PSV TV		对应玩家年龄：全年龄	

系统解说

基本操作

按键	据点地图	战斗地图
△	呼出菜单；略过剧情	呼出菜单
□	道具在携带袋和仓库的移动；移除装备（物品和力）；切换状态画面	改变战斗中角色的朝向
○	确定	确定
×	跳跃；取消选择	取消选择
方向键	移动角色、浮标	移动角色、浮标
左摇杆	移动角色、浮标	移动角色、浮标
右摇杆	切换信息栏	切换信息栏
L	地图画面左转	地图画面左转
R	地图画面右转	地图画面右转
触摸屏左上角	3种视角调整；向上翻页	3种视角调整
触摸屏右上角	向下翻页	–

系统基础

《魔界战记》采用战棋类游戏的战斗系统，基础操作是从大本营中呼出己方单位，并选择进攻、魔法、技能等指令，但不会立即执行，需等玩家呼出菜单按“攻击开始”或者“回合终了”时再一起展开行动，全灭敌人后即为过关。《4R》的主线流程共有十章，每章由数量不同的关卡组成。每一关结束后角色的HP及SP值是不会自动回复的，而且已通过的关卡可以反复挑战。（注意，部分关卡流程打过一次就会消失，而有些在打过一次后还会改变原来的配置。）魔界地图中有着各式各样的设施，基本设施包括——

武器、防具屋：购买武器防具等。
道具屋：购买道具。
保嫌室：回复及复活受伤角色。
时空渡人：选择进行流程关卡。
里时空渡人：选择进行里世界关卡。
战拳事务所：设置邪设施及召开议会。
教育指导：抓住敌人角色进行拷问，可以获得金钱道具等。
道具界：升级道具等级。
界贼EDIT屋：编辑我方界贼船及角色配置。
角色界：强化角色固有属性。
魔能力研究室：学习魔能力及特殊技。
作弊屋：调整敌人强度，分配获得经验、金钱、マナ值的倍率。



战斗篇



移动

战斗中，在攻击开始前都可以取消移动，重新调整人物的走位。战斗时邻接的单位会有不同的连携率进行连携攻击，并且对敌人的伤害和命中率也会随位置不同而变化，建议尽量在背后及侧面进攻。另外有一些技能如“身边角色每回合回复20%”等，都会因位置的改变而改变。

攻击

基本的普通攻击，直接向对方进行攻击，此时如果攻击方在被攻击方攻击范围内，根据角色反击次数不同，被攻击方会进行反击，攻击方角色按反击次数同样能进行反击后的再反击，以此类推。

特殊技

消耗SP发动特殊技可进行攻击或回复，按特殊技级别的不同，会有不同的比率加成。后期基本都是用大范围特殊技在战斗。

魔能力

每个人能装配2～3个魔能力，魔能力可理解为被动技能，满足某些条件有加成或者特殊效果。

人物成长

击倒敌人能获得经验值，满足升级所需经验值便会提升等级，令人物的各项基本指数上升。在击倒敌人后还会获得マナ值，购买魔能力、升级技能、开议会、角色界都要用到マナ值。

投掷与托举

角色可以举起木箱、敌人、同伴、色块等物件（魔物型角色只能被举起，不能举起别人）。好处是可以快速行进，以及到达一些靠普通移动不能企及的场所。当玩家将物品投掷到我方魔物型角色上时，它们会自动将该物品向面对的方向扔出去，落点位置为它们的最大投掷距离所能到达的格子。此外，叠起的人塔还能进行攻击，提高伤害输出。很多解谜关卡必须使用投掷。

色块与颜色带

战场上有各种颜色的色块和颜色带。每种颜色方块都有不同效果，有加强的、有削弱的。颜色带本身没有任何效果，只有把色块放在颜色带上，才会产生相应的效果，多个不同效果还可以叠加。当遇到一些对我方不利的效果时，可以将两块颜色相同的色块投掷到一起（上下左右都可以），连着的相同颜色色块会一起消去。在色带上将其他颜色的色块破坏，色带就会变为被破坏的色块颜色，此时站在色带上的角色会受到伤害，这也是一个实用技巧。

道具篇

道具与宝箱

同样的一种道具在显示时会分为三种不同的字体——普通黑色字体（コモン）、带着绿光字体（レア）、闪着金光字体（レジェンド），以下简称普通、绿色、金色道具，只有金色道具可以下100层。按笔者的个人经验，到了中后期不是金色道具基本可以忽略。宝箱也同样分茶色、蓝色、绿色，其中茶色宝箱可能出普通道具、绿色道具、金色道具、经验值、ヘル；蓝色宝箱能出绿色道具、金色道具；绿色宝箱中一定是金色道具，所以在道具界中看到绿色宝箱尽量开吧！

购买物品

在道具屋可以用HL（也就是游戏中的货币）购买回复用的道具，在武器屋则能购买武器及防具。满足条件会获得提升贩卖等级的提议，通过后可以提高商店贩卖物品的品质。

装备

每名角色可以装1把武器和3个防具，人物的数值会因武器和防具的数值而改变。每个人物对各项数值有不同的装备适性，适合不同种类的武器。

设施篇



道具界

道具界（アイテム界）是系列的经典特色，简单来说就是用作道具升级，其中的所有关卡地图都是随机产生的，每下一层道具界到最后就会有道具升级以及能力加成的结算。每一层都有红色的时空之门，玩家可以全灭敌人下到下一层，或是直接进入时空之门（有时候时空之门上面有门卫，要先清掉才能进去）。越往深处敌人越强，道具越强、敌人也越强。而无罪住人（イノセント）的作用是根据数量提升道具效果，打掉可以收服。

道具界中还存在着事件区域（イベントエリア）和等级球体（レベルスフィア）的设定。事件区域是由很多灰色砖块组成的特殊关卡，把光标移动到灰色砖块上会显示具体条件，按要求的数量让角色移动到砖块上就能触发，从而令隐藏的无罪住人或宝箱等出现。而等级球体则要求我方角色举起它之后过关，过关后会对道具等级有额外的加成。强化路线则分为道具成长路线、无罪住人强化路线以及相互穿插路线（宝箱路线）。

角色界

和道具界类似，角色界主要是用来强化角色的。通过角色界可以快速提高人物的装备适应性，到后期让强力装备加成增加1%可是不容小觑的。此外，还能增加角色的移动距离、跳跃高度、反击次数、投掷距离、暴击率，是游戏中非常重要的一环。这一切的实现全都需要マナ值。另外角色界还可以让角色获得别人的固有特殊技，在一层里全清色块还能增加邪设施的范围。

教育的指导

配置完邪设施指导教师之后就能使用，可以抓住敌人后进行拷问，会获得钱、宝箱情报等。得知宝箱在哪关后去该关，打开宝箱并过关即可，很多界贼部件都需要从这里获得。

战拳事务所

最主要的作用是议会和邪设施，通过议会来拓展在游戏中的冒险。而在不同邪设施范围内的角色会有各式各样能力的变化，比如分享别人的经验值、マナ值，获得二段投掷能力等等。每个议案的成功率也不同，当成功率比较低时可以靠送给委员会东西来贿赂委员，实力够强的话也可以直接用暴力通过，或者给钱影响结果。

魔能力研究室

每个不同人物有1个固有的魔能力，还能装配1个泛用的魔能力（个别人物可以装2个泛用魔能力），魔能力可以在研究室学习。此外，在这里还能学习技能和魔法，以及对技能、魔法升级/降级。而能学的技能和魔法按每个人的职业/种族以及等级决定。强化后的特殊技威力变大、SP消耗增加，魔法强化后的作用效果会变广。当然，一切学习的前提是拥有足够的マナ值。

主线流程

第1话 地狱の反逆者

1-1 更生プログラム

一开始的几关地形都很简单，敌方很弱，以熟悉操作为主。

1-2 悪しき魂の转生所

依然是熟悉战斗系统为主，没有难度。

1-3 愚者どもの福音室

绿色色带为防御力加50%效果，注意黄色HP显示的是NPC，不会主动攻击我方。

1-4 阿呆鸟の巣穴

主要用来熟悉魔变武器和魔物角色怒变巨大化，由于是初级关卡，变化后能力增长不多。

1-5 合言叶は凄惨第一

配置为一个BOSS带两个回复师，BOSS的状态栏可以看到有一个“强”字，后面的关卡会经常遇到，表示是本关的强敌。BOSS多用魔法攻击，初期来讲伤害还是挺高的，要注意回复。



第2话 プリニー・ウォーズ

2-1 腐れ病の寝床

开始前会有教学，介绍连锁消除色块的方法——具体为单独一块的某种颜色的色块，经投掷落在同样颜色的色块边上或上方，即可消除相连的色块。本关先把绿色色块垫在脚下上去第一个平台，消灭第一批敌人，然后打掉一块蓝色色块就能消掉绿色色块、形成台阶，随后清场过关。



2-2 骸生む菌丝たち

绿色色带效果为禁止远距离攻击，蓝色色带有HP和SP互换的效果。绿色的影响不大，可以先清绿色，注意锤子女战士的攻击力很高，要多回复。清完绿色区域后打破两个色块再清场，因为初期我方角色的SP都很低，与HP互换后很容易就挂了。

2-3 探索者の尸森

消色块在本关反而有些繁琐，不如直接顶上去清场来得简单。

2-4 嗫きかける咒诅

黄色色带区域的敌人会强化，关底也有BOSS。建议先叠人塔投掷后打破强化效果的色块，再进行战斗。



2-5 毒妇の计略

蓝色色带效果为随机传送，对战斗没影响，就是会浪费点时间。关底BOSS的攻击力相当高，战前最好买些优质防具和回复道具。

2-6 废弃物の祭坛

刚开场后排的魔物就会怒变巨大化，并且地形带增殖效果。一开始就叠人塔去破坏掉增殖色块，色带的连锁会给敌人重创，令之后战斗轻松一些。

第3话 最终兵器、现る

3-1 杀し屋たちの迷宫

敌方强度和前一关差不多，就是数量变多了，我方角色可以站在蓝色色带区域（攻击力+50%）引诱敌人过来依次消灭。

3-2 灼热の安乐死

没有特别的地形，出生点四面都是敌人，按顺序一个个击破清场。



3-3 审判の锁

本关地形大多数带20%伤害效果，移动时最好停在空地上，敌人与之前相比并不强。

3-4 怨み报复路

一边为魔法兵种，一边为远程兵种，战前建议有针对性地调整一下防具，战斗中不要站在减攻击力的色带上。

3-5 大暗黑处刑台

敌方以远程兵种为主，附带回复 20% 和攻击次数 +1 效果，建议议会升级一下商店，买些优质的防具。注意，过关后需要装备一个 LV10 以上的装备才能继续主线流程。

3-6 禁断の特别房

一开始的红色色带区域不能远程攻击，只能近身消灭敌人。清完小怪后抓紧时间回复，之后可以从边上的蓝色色带进入，与 BOSS 展开战斗。

第4话 エミーゼルの死

4-1 立ちはだかる巨神

本关被禁止进入的色带分成了若干区域，清理完每个区域的敌人后，打破色块就能进入下个区域。



4-2 腐败の心脏部

没有色带效果、纯考验实力的一关。先集中清理一边，再对付另一边比较好，不要让敌人包围我方。

4-3 伪りの尖塔

不难但挺麻烦的关卡，边清怪边投掷色块去消掉敌人脚下的同色色块，否则敌人在色块上有无敌效果不能消灭。消完底下的色块后，用人形角色把敌人扔到地上就能消灭了。

4-4 共谋する嘘たち

和前一关差不多，边清敌人边消色块。角落里的宝箱 5 回合后会消失，想拿的话要抓紧时间。

4-5 破灭的な情报操作

敌人不强但场地高度差很大，不要站在我方伤害 50% 的色带上。



4-6 堕落しゆく顶上

战前需要适当练级和调整武器，红色区域的随机传送问题不大，最后蓝色区域的效果为攻击力 +50%，加上敌人众多且攻击力也挺高，最好带足回复道具。

第5话 业欲の天使

5-1 灾厄の游技场

地形麻烦且色块每回合都会变化位置，色带效果也随之改变。第一回合就用叠人塔投掷的方式破坏红色色块，之后才会简单一些。



5-2 威严の失坠

同样可以用叠人塔破坏敌方强化 50% 效果的色块，优先清除花妖，否则每回合回复 20% 的魔能力还是挺麻烦的。

5-3 崩落するプライド

先清理地上的敌人，站在高台上的敌人有伤害反转效果，攻击会化为回复，伤害不到他们，要把敌人先扔到地上再消灭。

5-4 悲剧コースター

大部分地形效果为禁止远程攻击，其他没什么特别值得注意的，近身解决敌人就行。

5-5 永久死の观览车

中间魔物脚下效果包括——超敌强化 3 倍、敌方每回合等级提升 10%、敌方无敌，周围还有一圈禁止进入的色带。除了正常战斗外，要尽快去背面破坏掉禁止进入效果的色块，随后举起中间的敌人扔到空地上消灭。



5-6 回转木魔

本关配置为一名 BOSS 和众多普利尼企鹅，可以投掷企鹅引发爆炸给 BOSS 造成伤害，BOSS 也不算很强力。

第6话 Aウイルスハザード

6-1 冬精灵の墓所

中间是禁止进入的，需朝边上绕行。敌人会魔变，如果觉得敌人太强，可以把角落里绿色色块投掷到紫色色带上，降低敌方能力。

6-2 死の最前线

消除蓝色色块、打掉台阶上的两个敌人就能上平台了，别的色块消不消无所谓，不影响清场。

6-3 悪辣者の础

保持我方一直站在红色色带区域战斗，攻击力 +100% 效果还是很明显的。注意边上的墓碑打掉后会出现僵尸敌人。

6-4 杀落の蜃气楼

由于有增殖效果的存在，往后清场的过程中在前半段也要预留战斗人员，以防增殖敌人在背后出现。



6-5 踏み拉かれる者

初期只有 5 个敌人，敌方红色光圈基地每回合都会出现援军，如果实力不够、敌方越打越多的话，不妨回之前关卡练练级再来。

6-6 散华する花束

每到一个平台就破坏增殖效果的色块，不然增殖效果挺烦人的。最后将增加弹跳的色块垫脚下，就能跳上最高的平台了。



6-7 绝对暴の蹂躏
看上去挺唬人的，其实除了最终 BOSS 外，别的角色只有 5 级……

第7话 决战！暴君VS魔界大统领

7-1 魔军侵攻
小兵比之前强力不少，中间色带还对敌方有强化效果，并且会不断扩大范围，注意不要被围殴。



7-2 后悔の断片
进军路上建议慢一点，及时回复、稳扎稳打。关底有一批魔法兵，战前最好换点魔防高的装备。

7-3 神话の崩坏
蓝色区域只能存在一名角色，而绿色区域不限人数。其实只要有一个实力足以秒杀敌人的强力角色，就能一路清场过关了。

7-4 暗の历史迹
一开始禁止进入的绿色色块用远程攻击破坏掉，随后没什么特别的。

7-5 粛清に次ぐ粛清
关卡布满了普利尼企鹅和炸药桶，利用企鹅投掷会爆炸的特性引爆炸药桶，最后只会剩下几个魔界七神将，打掉即可过关。



7-6 魔王の知恵试し
开场后四面无法通过，基地周围还有负面效果，基本思路是用炮灰角色把主力输出角色扔到对面清怪。

7-7 饿狼飨宴
初始位置敌人脚下都有增强实力的效果，等一回合、待敌人离开那个区域后再发动攻击。

7-8 魔界大统领执务室
完全战斗的一关，BOSS 的防御力超过 2000 且人员密集，首选还是大范围攻击技能，清掉杂兵后对 BOSS 进行围攻。

第8话 大决战！ラスボスVSラスボス

8-1 惨剧の幕开け
敌人脚下都是防御力 +100% 效果的色带，一开始先用远程攻击破坏边上的色块，消除该效果后清场就轻松得多了。

8-2 终焉の升降机
敌人站在色块上都有无敌效果，需用人形角色把他们扔下来消灭。



8-3 セクション0
两边色带有回复并强化敌方的效果，但怪物不强基本没影响，可以直接清场。

8-4 无秩序な警钟
开场两个色块都是正面效果，可以站在上方与敌人战斗，事半功倍。

8-5 セクション69
平台上紫色区域是敌方强化的效果，因此要到平台下面交战，战斗中可以选择站上色块，都是对我方有利的效果。



8-6 双头の钢铁龙
先用两个人形角色举起突出的色块边上的两个敌人，之后用一名角色扔一下突出的色块，消掉绿色色块后就能战斗了。消到最下层先用远程干掉对面下层的敌人，再扔一个红色色块过去消除对面的红色色块，最后扔一个角色过去消灭剩下的最后一名敌人。

8-7 无谋なる进击
等敌人自行走过来，依次逐一消灭即可。

8-8 真の最终兵器
故事模式时本关为二连战，色带效果每回合都会变化，先拉开距离引诱杂兵过来消灭掉，之后再集中火力围攻 BOSS。第二战只有一个巨大化的 BOSS，数值比之前强一点，但影响不大。



第9话 最终决战！月と地球と约束と！

9-1 忧う月影
走近箱子并将其破坏，就能进入其中清场。

9-2 第3コロニー
要用远程攻击破坏掉色块才能继续前进，最后的战斗只要破坏起爆装置就行。

9-3 寄生虫の住处
目标依旧是起爆装置，主力角色够强的话，投掷过去直接秒掉起爆装置就能过关。

9-4 融けない知恵の轮
一开始用普攻破坏掉色块，随后的战斗用大范围技能清场。第一次通过后本关就成为练级的好场所，推荐多锻炼一下再挑战后面的关卡，会简单很多。

9-5 魔性の异端群
两边禁止进入、中间有路可以走，先清掉两边的远程兵，再和中间的敌人战斗。

9-6 灭びの前兆
纯战斗关卡，BOSS 的攻防都上了 2000，比较强力。第一回合第一排的魔物都会变成魔变武器，先秒掉几只能有效降低敌方的实力。

最终回 暗より深きその绊

10-1 悪意の融合体

场景很大气不过难点不多，值得注意的是每回合结束时不要站在蓝色的色带区域，其效果为站在上面的角色爆炸。



10-2 被灾空间

站在基地上可以使用技能，战斗难度不大。

10-3 支配者の伤迹

两边魔法师很强力，还有很多有利效果，先去一边破坏掉黄色色块后，再与魔法师交战。

10-4 暗黑ヘドロ

敌人为四个巨大化的魔物，中间没有连接的道路。推荐从红色那里开始清，最后黄色区域要先用投掷消去黄色色块再攻击。



10-5 灭亡への选择

战前一定要适当练级，本关敌人的攻击力很强，没练级打到这里很可能扛不住。清掉最下层敌人后，在第三排靠墙有一个位置是带传送效果的，站在上面下个回合即可传送到最上层，之后增援的敌人攻击力不高。

（注：以下为普通路线攻略。）

10-6 精神の限界点

开始先攻击一边的巨大魔物，其他敌人在第一回合会魔变或者怒变巨大化，第二回合放个炮灰角色诱使敌人离开色带区域，等第三回合再用主力开战。

10-7 神のあがき

最终BOSS的能力比较惊人，每回合派一个炮灰角色诱使BOSS攻击，我方攻击BOSS时尽量在后方或者侧方，打掉BOSS就算顺利通关了。



游戏结局

除了正常结局外，本作还有很多隐藏结局，其中不少影响奖杯的获得。各个人物的结局要先用传说之木达成各种关系，再通关才能获得奖杯。

结局名字	条件
敗北エンド：エミ-ゼル编	1-5关败北或者2-4关败北
敗北エンド：フ-カ编	2-5关败北
敗北エンド：デスコ编	3-6关败北
敗北エンド：ブルカノ(？)编	5-6关败北
敗北エンド：アクタ-レ编	6-7关败北
エピロ-グ：フエンリッヒ编	用传说之木让主角与其达成战友关系（连携10次）
エピロ-グ：フ-カ编	用传说之木让主角与其达成使い魔关系（使用别人的技能10次）
エピロ-グ：デスコ编	用传说之木让主角与其达成义兄妹关系（对她援护防御10次，援护防御需要两人同时在邪恶设施防卫城塞区域里）
エピロ-グ：エミ-ゼル编	用传说之木让主角与其达成ライバル关系（装备拳套互相普攻殴打10次）
エピロ-グ：アルティナ编	没有特定条件
エピロ-グ：神との战い	10-6仅派出LV500以上的ヴアルバト-ゼ一个人过关
后日谈：全部クリア	完成全部后日谈

练武山

练武山 1

全地形都是攻击力+50%效果的色带，敌人等级都在100级以上，我方200级左右就能去挑战了。

练武山 2

三块区域配置都是中间首领加边上一圈杂兵，首领皆为魔法攻击且攻击力很高。可以先用主力移动过去用大范围技能攻击一次，再用炮灰角色过去把主力扔回来予以保护。大约220级以上就能顺利通过了。

练武山 3

挑战这关之前要练一只花妖，地形上大部分都是沉默效果，站在我方基地上是可以用技能的，凭借此有利形势消灭第一批敌人。之后投掷到僵尸那里，带上花妖（魔能力为周围每回合回复20%），清掉僵尸并回复一下再慢慢推进，清理上方的大批魔物后投掷绿色色块到黄色色带上打破，杀掉最后的龙过关。



练武山 4

练级圣地，敌人脚下有经验和マナ值增加的色带。

里世界攻略

里面关卡的名字就是正常关的名字前面加一个“里”字，地形等设计全改变了，敌人等级能力是不强，但有着各种奇怪的地形，无敌、禁止举起、绝对领域等。有些关卡就像解谜，这也是《魔界战记》系列”一大亮点。攻略的方法并不惟一，这里只是提供其中一种思路。

里世界进入方法：先去到道具界，有机会遇到绿色的不可思议小部屋，里面会随机遇到卖“地逝鬼振兴券”的狼，里面买的这些券就是里世界的关卡。可供购买的券与玩家通过的普通关卡相同，如果通关后就能买全部的关卡，大约10000000HL一张。前往里世界需要做些准备：由于里世界地形复杂，所以需要复制很多跑过道具界的鞋子（移动力加6以上最好），多名重骑士并带有リフトキャッチ技能。同时把级别练得高一些，战斗关卡就很简单了。



第1话 地狱の反逆者

1-1 里悪しき魂の转生所

敌人就一个，秒掉过关。

1-2 里愚者どもの福音室

还是一个敌人，但不能使用技能，需以普攻解决。

1-3 里阿呆鸟の巣穴

先破坏基地边上的冰蓝色色块，虽然敌方能力会强化，但是我方能用技能并能攻击到对面的敌人。

1-4 里合言叶は凄惨第一

站在左右的红绿色色块上，下回合会传送过去，用范围攻击秒掉两批敌人。



第2话 プリニー・ウォーズ

2-1 里腐れ病の寝床

战前准备鞋子若干，给人型角色穿上，并且要设立二段投的邪设施让需要的角色加入。三回合内跑到色块边上，多人举起色块，用二段投扔到墙内消除紫色色块，之后清场。

2-2 里骸生む菌丝たち

不需走捷径，直接用强力角色清版。

2-3 里探索者の尸森

战前需要装上多双鞋子，战斗中一边清敌人一边清色块。



2-4 里嗫きかける咒诅

两名强力角色各装三双鞋子，直接移动过去秒掉敌人。

2-5 里毒妇の计略

敌人的回避有些麻烦，建议将敌人举起来扔回基地捕获比较省力。

2-6 里废弃物の祭坛

投掷一个强力角色，靠近后用大范围技能攻击。

第3话 最终兵器、现る

3-1 里杀し屋たちの迷宫

保持中间的紫色色块不打破，并要在敌人到达关底紫色区域前全清敌人，强力角色还是要装鞋子赶路。

3-2 里灼热の安乐死

战前练一只高等级花妖，并升级大范围回复魔法，战斗中对敌人用回复魔法。

3-3 里审判の锁

攻击无效，打法是跑到关卡角落将伤害效果的色块扔到冰蓝色色带上，几个回合后就能过关了。

3-4 里怨みの报复路

本关比较复杂，战前需准备大量鞋子，并练级保证不被敌人打死。先在两个回合内跑到红色色块处，并举起红色色块传回冰蓝色色带附近，由一名角色举着（有角色举着不落地倒数就不会消失）。再去另一侧用同样方法运回冰蓝色色块，并扔到冰蓝色带上。将红色色块也扔到冰蓝色带上，待红色色块消除、色带连锁结束后，将无敌色块扔到空地上就能清场了。



3-5 里大暗黑处刑台

第一个回合敌人集体进行魔变，但魔变后并不太强，相比主线弱多了，用近距离普攻慢慢清场就行。

3-6 里禁断の特别房

单挑关，挑选一个最强的角色清场。

第4话 エミ－ゼルの死

4-1 里立ちはだかる巨神

色块会自己移动，并改变色带效果，推荐站在地图中一些无色带的区域和敌人战斗。



4-2 里腐败の心脏部

等九个回合敌人全落地后，再用大范围技能全清。

4-3 里伪りの尖塔

攻击需要用到远程技能，之后的高塔每个都需要用人型角色接力投掷过去，过程比较繁琐。每个塔上都要有人，而攻击手只需要一个就行了。

4-4 里共谋する嘘たち

纯战斗，人数多用范围技能攻击。

4-5 里破灭的な情报操作

让一个强力角色装备鞋子，一路清上去。剩下的角色要接力投掷黄色色块并扔到关底的黄色区域上，之后站在上面传送进中间清场。

4-6 里堕落しゆく顶上

禁止进入的区域每回合会变化，朝有断开的界面方向过去，中间需要用投掷越过断面。不需要战斗，只要不被敌人打死即可。

第5话 业欲の天使

5-1 里灾厄の游技场

需要多名强力角色装备鞋子，并在一回合内过关，不论敌我在回合结束时站在紫色区域都会 GAMEOVER。

5-2 里威严の失坠

不用理会场景中的爆炸桶，用强力角色在两边各使用一个3×3的技能即可全清敌人过关。

5-3 里崩落するプライド

周边蓝色色带区域会不断扩大，有角色站上去立刻 GAME OVER，因此需要做的就是尽快清场。

5-4 里悲剧コ－スタ－

练 3 个魔物角色，站在 3 个黄色色带区域清场，注意不能有角色站在红色色带区域。

5-5 里永久死の观览车

敌人脚下有伤害扩散效果，用一名强力的角色近距离攻击史莱姆，伤害够高就能一回合过关了。



5-6 里回转木魔

去拿后面的黄色色块并扔到蓝色色带上打破，外围的色带效果就会消失。之后把蓝色色块扔到下方区域，就可以攻击上方的敌人了。

第6话 Aウイルスハザ－ド

6-1 里冬精灵の墓所

从通道的两边打破墓碑就可以走出去，剩下的就是战斗，没有难度。

6-2 里死の最前线

移动时不能停留在蓝色色带上，一定要停在黄色色带区域。在转角上要放一个能远程清敌的角色以确保前进的道路畅通。出场的角色都装备鞋子，跑到中央区域打破红色色块就能消除所有的色带效果。



6-3 里恶辣者の础

战前确保能在议会制作这个等级的敌人，以确保能够将敌人捕获。用一个低级的人型角色将任何一个敌人扔到基地捕获，之后派出一个高等级的角色站在基地打倒之前我方的低级角色，然后移动到黄色色带上，再用一个人型角色投掷捕获剩余那个敌人。

6-4 里奈落の蜃气楼

战前准备一个重骑士，学习“リフトキャッチ”技能并升级，走到敌人对面使用技能举起敌人，扔到地上消灭即可过关。

6-5 里踏み拉かれる者

把一开始的紫色色块扔到空地上，用远程技能清场。

6-6 里散华する花束

用主力角色装 3 双鞋子，弹跳超过 60 就可以直接跳上平台清场。

6-7 里绝对暴の蹂躏

敌人每回合都会融合，等全部怪物融合后（大约 1000 级），再将其消灭过关。



第7话 决战！暴君VS魔界大统领

7-1 里魔军侵攻

黄、蓝色色带区域各派一名角色出击，用大范围技能清场。

7-2 里后悔の断片

需要带一名投掷 7 的角色，前进路上扔一下爆炸桶就能破坏掉，沿路走到最深处破坏墓碑，用投掷 7 的角色将我方角色扔到对面（或者用魔物的弹跳）。注意要在 7 回合内过关，不然会 GAME OVER。

7-3 里神话の崩坏

蓝色区域只能存在一个角色，绿色则没有限制，派一个最强的角色按顺序清场。

7-4 里暗の历史迹

一边只能进魔物角色，一边只能进人型角色，敌人很弱，没有太大难度。

7-5 里粛清に次ぐ粛清

准备多个重骑士，将我方角色投掷到敌人边上，等回合结束爆炸就能消灭敌人，中间可以用魔物搭个桥弹跳一下。



7-6 里魔王の知恵试し

一开始清掉平台上的企鹅，然后把重骑士扔到对面中间清场。

7-7 里饿狼飨宴

第一回合要四个角色分别站在四种颜色的色带上，第二回合传送过去并在本回合内清场，不然会 GAME OVER。人物要强到够秒敌人，推荐技能——黄色用ギグ的“さあ、やっちまえよ！”；绿色用主角ヴァルバト－ゼ的“暴帝・フル－クフ－デ”；红色用剑技“魔阵大次元断”；蓝色用拳技“魔拳ビッグバン”。

7-8 里魔界大统领执务室

实力足够的话，出击直接消灭敌人。

第8话 大决战！ラスボスVSラスボス

8-1 里惨剧の幕开け

装备多双移动加 6 的鞋子，跑到红色区域就能过关了。

8-2 里终焉の升降机

用拳技“爆裂魔殴击”拉出一块蓝色色块，再扔回去就能消掉最下层的蓝色色块。以同样方法消掉上一层的绿色色块，这样敌人就没无敌效果了。

8-3 里セクションΩ

在狭长区域的战斗，用剑技“魔阵大次元断”清敌能事半功倍。

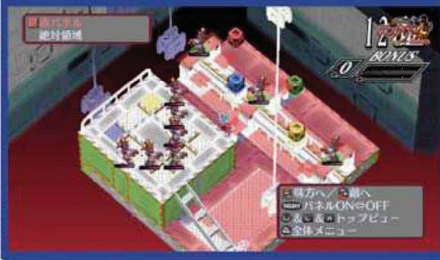


8-4 里无秩序な警钟

先等敌人完全融合结束，扔色块消掉敌人脚下的色块，再将敌人扔到空地上消灭。

8-5 里セクション69

战前准备一个重骑士，学习“リフトキャッチ”技能并升级。先上台阶清掉上层的敌人，之后重骑士站在蓝色或者黄色色带上传送到对面，用技能举起敌人，下一回合传送回来扔到空地上消灭。如此反复三次过关。



8-6 里双头の钢铁龙

先投掷一个角色到对面消灭塔上的敌人，并用远程技能清掉基地边塔上的敌人（如剑技“魔阵大次元断”）。在基地边上用拳技“三连激”攻击色块，形成一块单独的色块，再将其扔到对面，消掉对面的色块后清场。

8-7 里无谋なる进击

搭个高的人塔，最上面放一只普利尼企鹅，用二段投技能把企鹅投掷到敌人边上引爆。

8-8 里真の最终兵器

直接上大范围技能清场。

第9话 最终决战！月と地球と约束と！！

9-1 里忧う月影

一开始打掉堵门的箱子，之后慢慢前进，推荐带只花妖每回合回复HP。

9-2 里第3コロニー

纯粹战斗的关卡，直接用最强角色清场。

9-3 里寄生虫の住处

一共四个区域，按绿、黄、紫、蓝的顺序传送，逐一清场。

9-4 里融けない知恵の轮

抵御敌人不要进入绿色色带区域，每个回合绿色色带区域会扩大，用强力角色的大范围技能清场。

9-5 里魔性の异端群

只有一回合的关卡，要用投掷将敌人送到基地范围并捕获。让角色穿上移动加6的鞋子，直接跑过去投掷敌人，中间用魔物搭桥弹跳。基地中间比较高，需从边上绕一下投掷回去。

9-6 里灭びの前兆

每回合消掉一个色块，会出一批狼形的敌人，一批批按顺序清理。

最终回 暗より深きその绊

10-1 里恶意の融合体

一开始站到红色倒数的色块上，确保色块不被破坏，等倒数到1的时候举起色块，剩下就是站在绿色区域内清场了。

10-2 里被灾空间

先按阶梯清上去，之后攻击中间高塔下面的蓝色色块，让上面的魔物下降，等能攻击到最上面的魔物就消灭掉过关。注意要在3回合内完成，并且不要攻击绿色色块。

10-3 里支配者の伤迹

需要多名人型角色，一开始先用投掷移动，到达色块对面后用拳技“ライジングドラゴン”将我方一名角色推到对面举起红色无敌色块并扔到空地上，之后就可以攻击魔法师了。



10-4 里暗黑へドロ

准备6个重骑士，站在高塔上接力投掷，将一名主力投掷到中间清敌。

10-5 里灭亡への选择

上层用搭人塔的方法二段投上去清掉，下方用拳技“爆裂魔殴击”移出一块单独的色块，并投掷消除下方色块再清场。

10-6 里精神の限界点

站在关卡绿色色带和红色色带中的一块无色带的位置，用范围技能攻击。

里关卡的报酬

里关卡完成一定的比率，再和里关卡的渡人对话，渡人会给与非卖品的道具奖励。

攻略率	奖励道具	效果
20%	选举候补者用リボン	攻击必定命中
40%	当选祈愿はちまき	邻接的敌方角色状态值减少
60%	垂れ幕入りくす玉	色块消灭的时候落下伤害无效
80%	必胜当确だるま	奇数回合物理攻击无效，偶数回合魔法攻击无效
100%	金ピカ议员バッジ	敌人体力不满25%时，有一定几率产生一击必杀效果

里关卡通过任意25关，并且集齐芙蓉船的部件，就能前往修罗界。

部件	获得途径	方法	场所
船身	にゃんこ界贼团（猫猫界贼团）	击破	道具界26层之后
船头	教授	捕获调教	表关卡8-4、里关卡10-1
船舵	铳魔神族	捕获调教	表关卡5-5、表关卡9-6
船左边	死告族	捕获调教	表关卡7-4、里关卡7-3、里关卡8-2
船右边	企鹅族	捕获调教	表关卡5-6、里关卡7-6
船上	魔法剑士	捕获调教	表关卡7-6、里关卡10-1

实用心得

复制道具

本作也是可以复制道具的，复制需要我方人型角色バトルスーツ（机器人）以及肉球スティック。バトルスーツ这个职业有一个固有技能“暴走”，使用之后会变成第三方势力（HP变为黄色）。肉球スティック作用是击倒敌人后10%概率获得对方身上的装备，取得方法则是捕获1000级以上的猫女并调教，等它说出宝箱位置，去关卡里取得宝箱。由于出的东西不惟一，需要多抓几只进行调教（抓猫女比较好的关卡是里关卡的1-1，调整一下怪物强度就行了）。复制装备时，将目标装备给バトルスーツ装上，随便进一个地图、派出机器人使用暴走技能，随后用装备有肉球スティック的角色击破机器人。如果复制到了道具就过关，反之若没有复制到则重新开始本关，复制起来很方便。

Vita生活 Vita动态 Vita专业 Vita攻略

练级心得

系列游戏口号为“史上最凶RPG”，等级上限为9999级，还有转生能力加成的设定，不能和其他游戏一样一级一级地慢慢练。有效的方法是往武器和装备上加EXP增加屋无罪住人。EXP增加屋无罪住人只有在逆界贼关卡中可以得到，每个道具跑过20层、40层、60层、80层、100层都能进一次逆界贼。先存档之后挑选一个跑过道具界的道具进入逆界贼，当地图中没有EXP增加屋无罪住人就读档重新进入，若有EXP增加屋无罪住人时，派主力去击倒就可以了（有能力的玩家还可以把无罪住人投掷到船上，数值为击倒的两倍）。

由于复制大法的存在，我们只要有一个住人就能复制无限多个。游戏中EXP增加屋无罪住人合住的上限是300，一个道具可以叠加放上8个无罪住人，经验倍率最高为50倍，也就是4件装备上装17个300的EXP住人就可以了，再多也没有效果。前期比较好的练级地图是5-2，9-4，练9-4的时候注意调整怪物强度为1星，99级的敌人有300级敌人的经验，十分划算。派出デスコ并用一个魔物让其怒变巨大化，之后使用“ヨグ=ソ-トス”技能可以覆盖所有的敌人。后期最好的练级的地图为练武山4，没有之一。派出ギグ并用一个魔物让其怒变巨大化，之后ギグ的“さあ、やっちまえよ”技能可以覆盖所有的敌人，能力足够秒杀敌人后几秒就能过关，这样能快速提高角色等级。当能进入修罗练武山，调整作弊屋经验倍率到1000，1盘修罗界的练武山4就能让一个角色从1级升到9999级。战前调整邪设施“地狱の教育场”可以分配10%的经验给其他角色，从而达到带着角色刷级的效果。



速刷マナ值、ヘル值

准备工作和刷经验一样，收服并复制マナ增加屋无罪住人和ヘル增加屋无罪住人，按需要调整作弊屋的マナ、ヘル倍率。和EXP增加屋一样，4件装备上装17个300的マナ增加屋住人就可以了，再多也没有效果，ヘル增加屋则可以放24个达到上限。设置邪设施“オ-ラピラミッド”可以分配给在区域内的其他角色50%的マナ值。ヘル在游戏后期击败魔王后，可以买回城道具デ-ル，10兆一个，作用也很大。

无限杀神

所有BOSS层（10层）都可以先击倒道具大王、道具将军、道具神之类，用回城道具デ-ル回到据点。这时按照游戏的设定，击倒道具大王、道具将军、道具神等都会有等级的加成。退出后道具获得了成长，然后再进这个道具的道具界，还会回到上次中断的层数，道具大王、道具将军、道具神等又会复活，可以重复上面的步骤。每次这个过程需要损耗的就是一个回城道具デ-ル。有足够的回城就能在任何BOSS层循环无限杀敌，这就是所谓的无限杀神法。《4R》和《3R》有些区别，根据道具等级的不同上限也不同，因此需要练的道具在道具界全走道具成长路线，有升级球就举起过关，最后再进逆界贼扔回升级球，将道具升到300级，随后再无限杀神。推荐在最后一层杀，目测成长速度最快。由于这个方法需要大量的回城道具デ-ル，前期跑道具界整10层都全清敌人，积攒回城道具デ-ル，后期击败魔王后可以购买。在道具界的无罪小镇强化数值，之后无限杀神，最高数值会改变，具体为：0回——2，100,279；1回——2,310,276；2回——2,520,274；3回——2,730,272；4回——2,940,270，5回——3,150,268；6回——3,360,266。

道具进阶

游戏中存在大量的强力装备，但是这些装备必须要在修罗道具界才能取得，在普通道具界是得不到的。修罗道具界的敌人非常强大，一开始根本打不过。准备两个拳师，学习空拳的技能，再到角色界继承アサギ那个走路属性变为飞行的魔能力。再准备两个盗贼，用之前的练级法练得尽量高，也继承アサギ那个走路属性变为飞行的魔能力，同时带好偷盗道具。找个金色的鞋子跑一下普通道具界将移动提高到6以上，复制给前面的人各穿三双，准备工作就算做完了。进道具界看敌人身上有好的道具就偷盗，有守门的人就用拳师过去，按对方位置不同用拳技三连激或者拳技爆裂魔殴击推开对方，然后进入门到达下一层。以下是能偷盗的最好道具。

种类	道具
拳	アムルテン
剑	魔剑良纲
枪	圣光の枪
弓	ラブア-チェリ-
铳	デミウルゴス
斧	アポカリプス
杖	大天使の杖
魔物（物理）	サタンフォ-ス
魔物（魔法）	恶魔法38条『魔神』
防具	超合金ロボス-ツ
秘宝	アルカディア

之后更强的道具在能偷盗的这些道具的100层修罗道具界的道具神身上，所以不是金色的道具其实没有意义，只要偷金色的就行了。把拿到的次强道具再走一次修罗100层则能拿到最强的道具。

种类	次强道具	最强道具
拳	コスモエタ-ニティ	极の拳と呼ばれし物
剑	バ-ルソ-ド	一闪
枪	ドリルエンペラ-	エッジサタ-ン
弓	ディヴァイン	魔弓スレイプニ-ル
铳	アブソリュ-ト	アマルガムの战火
斧	ディ-サイドアクス	ジリオンズバスタ-
杖	ジェネシスワンド	トライセンシズ
魔物（物理）	バ-ルア-ムズ	バ-ルスト-ン
魔物（魔法）	恶魔法大全集	恶魔法大全集（改定）
防具	アルティメットバリア	无敌ア-マ-
秘宝	-	トラペゾヘドロン

超魔王バ-ル

超魔王巴尔是游戏里最强的敌人，出现方法是收集满了后日谈里有提议可以收服的角色，在道具界遇到绿企鹅プリニ-カ-チス5次通过提议让其加入，通过后日谈任务プリニガ-X・轰（就是暴走的企鹅X轰），完成界贼トライアル模式通过10层，并收服ペタ。

超魔王巴尔普通界的能力在4千万左右，还有特殊技能出门杀（每个出门的角色给与一次普通攻击）以及复活4次的能力。战前准备：先拿到最强铠无敌ア-マ-并拿去跑道具界加逆界贼，达到300级，随后用手上的回城道具デ-ル无限杀神。由于DEF数值增加得很快，升满DEF数值没问题。跑一把强点的剑，同样到达300级，无限杀神到ATK满值。在无敌ア-マ-上装500的ガ-ドマスタリ-屋住人，在剑上装500的剑マスタリ-屋住人，复制若干，让用剑的角色装上。用刷经验和マナ的方法，让这些角色练到9999级、学会剑技并升到最高级。这时魔王的出门杀绝对可以扛住了，主力出去用技能伤害可以超过4亿，直接消耗掉巴尔一条命，后面ATK不高的角色只要出来举起主力，做炮灰保护主力下个回合继续秒巴尔就行了，秒4次后过关。主力推荐宇宙最强魔王ゼタ和暴君ヴァルバト-ゼ，过关后特产屋就可以买回城道具デ-ル了。

100亿伤害

100亿伤害打法并不惟一，这里只提供笔者的一种思路。战前准备300级并无限杀神达到攻击力满值的无敌ア-マ-，装上500的ガ-ドマスタリ-屋并复制6件；300级并无限杀神达到攻击力满值的魔物武器，装上500的魔物マスタリ-屋的2件，分别给绿企鹅プリニ-

カ–チス和另一个魔物（笔者用的是デスコ）装上。到自制地图的商店里花100点CP买味方强化+50%，花500点CP买敌弱体化–50%，在自制地图随便弄点地板，然后十字放置味方强化+50%叠8层，边上放敌弱体化–50%叠8层，上面放一个低级的角色（如图）。绿企鹅プリニ–カ–チス魔技能为收束攻击、地球勇者の铳、地球勇者の剑，并将绿企鹅的特殊技プリニガ–ビ–ム升到满级。战斗开始前将プリニ–カ–チス所有装备卸下再装上，这时它的HP和SP离满值差很多，可以提高伤害。走到十字中央，另一个魔物上去怒变巨大化，之后放技能就能打出超过100亿的伤害。



相关资料

界贼船部件

奖杯“界贼キング”要求收集全部界贼船的部件，可谓工程浩大。其中“Pフロンガ–”系列是前往修罗界的必要条件，务必优先获得。由于要二周目才能获得人造人，因此一周目是收不全所有船部件的。

船身

名称	取得方法
ガレオン船1号ボディ	初期
ガレオン船2号ボディ	战士（男/女）：教育的指导
	道具：开封くじ
ガレオン船3号ボディ	土下座界贼团
宇宙船ボディメタル	覆面英雄：教育的指导
	道具：被封くじ
宇宙船ボディゴ–ルド	ロボット生命界贼团
宇宙船ボディパ–プル	机器人：教育的指导
	道具：里くじ
Gフロンガ–Xボディ	人造人：教育的指导
Uフロンガ–Xボディ	人造人：教育的指导
Pフロンガ–Xボディ	にゃんこ界贼团
魔界ア6形蒸气机关车	アイテム铁道界贼团
	道具：被封くじ
魔界エ3形蒸气机关车	重骑士：教育的指导
	道具：开封くじ
魔界オ7形蒸气机关车	重骑士：教育的指导
おんぼろ马车	屋台界贼团
宝船ボディ	桃太郎界贼团
	道具：被封くじ、里くじ
ミニ战舰良纲	ロボ刑事队、假面战队（逆界贼）
	道具：被封くじ、里くじ
金斗云	弓箭手：教育的指导
	道具：被封くじ
UFO	铳魔神族：教育的指导
	道具：被封くじ
カメの怪兽	浦岛界贼团
潜水舰ボディ	机器人：教育的指导
	道具：开封くじ
プリニ–	プリニ–界贼团
エリンギャ–	ア–ティスト界贼团
ネコサ–ベル	寝子猫族：教育的指导
	道具：被封くじ
ラハ–ルカイザ–V体	后日谈界贼船奖励：ラハ–ルカイザ–V
ゲッタ–マオ本体	后日谈界贼船奖励：ゲッタ–マオ!
ガルガンチュワボディ	后日谈界贼船奖励：宇宙战舰ガルガンチュワ
世界を食らう者ボディ	后日谈界贼船奖励：世界を食らう者
ロ–ゼンガルデン本体	后日谈界贼船奖励：ロ–ゼンガルデン
宇宙战舰『鱼强』本体	后日谈界贼船奖励：宇宙战舰『鱼强』
フ–カ样万岁号ボディ	后日谈支线フ–カ&デスコ篇：完成第1话
ボトルシップボディ	后日谈界贼船奖励：ボトルシップ
凶兽ドライゼン	后日谈界贼船奖励：邪神降临

船头

名称	取得方法
ガレオン船1号ヘッド	初期
ガレオン船2号ヘッド	忍者・侍：教育的指导
ガレオン船3号ヘッド	忍者・侍：教育的指导
宇宙船ヘッドメタル	珍茸族：教育的指导
	道具：被封くじ
宇宙船ヘッドゴ–ルド	魔法剑士：教育的指导
	道具：开封くじ
宇宙船ヘッドパ–プル	死龙族：教育的指导
	道具：里くじ
Gフロンガ–Xヘッド	教授：教育的指导
Uフロンガ–Xヘッド	教授：教育的指导
Pフロンガ–Xヘッド	教授：教育的指导
ブラックドリル	土木工事界贼团
ファンシ–ドリル	战士（男/女）、魔物使、重骑士：教育的指导
オ–シャンドリル	战士（男/女）、魔物使、机器人：教育的指导
防御フィ–ルド试作型	重骑士、魔兽族：教育的指导
	道具：被封くじ
防御フィ–ルド实验型	重骑士、魔兽族：教育的指导
防御フィ–ルド实用型	重骑士、魔兽族：教育的指导
钢铁制プロペラ	战士（男）、僧侣、魔物使、教授、ヒ–ロ–
	企鹅族、魔翔族、猫娘族、铳魔神族、死告族：教育的指导
	道具：被封くじ
木制プロペラ	枪手、魔法剑士、教授、铳魔神族、猫娘族、死告族、魔翔族：教育的指导
	道具：开封くじ
カ–ボン制プロペラ	忍者、战士（男）、魔法使（女）、猫娘族、魔翔族、企鹅族：教育的指导
第33型波动炮	魔法使（男）、魔法剑士、妖花族：教育的指导
	道具：被封くじ
第42型波动炮	魔法使（女）、咒术师、魔法剑士、妖花族、夜魔族：教育的指导
第48型波动炮	僧侣、魔法使（男）、魔法剑士、妖花族：教育的指导
温厚な羊の头盖骨	女王样界贼团
忠实な羊の头盖骨	阴阳术师、魔物使、妖灵族、死告族：教育的指导
凶暴な羊の头盖骨	咒术师、阴阳术师、妖灵族、死告族：教育的指导
红龙の首	邪龙族：教育的指导
	道具：被封くじ
苍龙の首	邪龙族：教育的指导
	道具：开封くじ
黑龙の首	邪龙族：教育的指导
巨人のドクロ	魔法使（男）、僵尸族、死龙族：教育的指导
	道具：被封くじ
提督のドクロ	魔法使（男）、僵尸族：教育的指导
	道具：开封くじ
メガネのドクロ	魔法使（男）、僵尸族、死龙族：教育的指导
宝船ヘッド	盗贼：教育的指导
	道具：被封くじ
チャリンコ	魔法使（女）：教育的指导
	道具：被封くじ、里くじ
潜水舰ヘッド	机器人：教育的指导
	道具：被封くじ
招き三毛猫头	寝子猫族、猫娘族：教育的指导
	道具：被封くじ
招きトラ猫	寝子猫族、猫娘族：教育的指导
	道具：开封くじ
招き黑猫头	寝子猫族、猫娘族：教育的指导
	道具：里くじ
ショベルカ–	树巨人：教育的指导
	道具：被封くじ
パワ–ショベル	树巨人：教育的指导
	道具：开封くじ
油压ショベル	树巨人：教育的指导
	道具：里くじ
ラハ–ルカイザ–V头	后日谈界贼船奖励：ラハ–ルカイザ–V
ガルガンチュワヘッド	后日谈界贼船奖励：宇宙战舰ガルガンチュワ
ロ–ゼンガルデン大炮	后日谈界贼船奖励：ロ–ゼンガルデン
宇宙战舰『鱼强』头	后日谈界贼船奖励：宇宙战舰『鱼强』
堕天使オルフェリア	后日谈界贼船奖励：邪神降临

船舵

名称	取得方法
ガレオン船1号リヤ	初期
ガレオン船2号リヤ	妖花族：教育的指导
ガレオン船3号リヤ	妖花族、怪鸟族：教育的指导

名称	取得方法
宇宙船リヤメタル	枪手：教育的指导
	道具：被封くじ
宇宙船リヤゴールド	腐った巨人兵界贼团
	道具：被封くじ
宇宙船リヤパープル	魔兽族：教育的指导
	道具：被封くじ
Gフロンガ-Xリヤ	铳魔神族：教育的指导
Uフロンガ-Xリヤ	铳魔神族：教育的指导
Pフロンガ-Xリヤ	铳魔神族：教育的指导
ジェットエンジンB	枪手、魔翔族、保镖、覆面英雄：教育的指导
	道具：被封くじ
ジェットエンジンY	枪手、僧侣、保镖、覆面英雄、魔翔族、幻兽族：教育的指导
	道具：开封くじ
ジェットエンジンP	僧侣、保镖、覆面英雄、魔翔族：教育的指导
钢铁制マフラー	魔物使：教育的指导
	道具：被封くじ
真鍮制マフラー	魔物使：教育的指导
	道具：开封くじ
チタン合金マフラー	魔物使：教育的指导
	道具：里くじ
钢铁制后部プロペラ	赤い界贼团
木制后部プロペラ	魔兽族：教育的指导
	道具：开封くじ
C制后部プロペラ	魔兽族：教育的指导
	道具：被封くじ、里くじ
浪漫风吕	忍者、侍：教育的指导
	道具：被封くじ
极乐风吕	忍者、侍、阴阳术师：教育的指导
纯情风吕	忍者、侍、阴阳术师：教育的指导
	道具：里くじ
宝船リヤ	盗贼：教育的指导
	道具：被封くじ
潜水舰リヤ	机器人：教育的指导
	道具：被封くじ、里くじ
コンテナ青	重骑士：教育的指导
	道具：被封くじ
コンテナ赤	重骑士、怪鸟族：教育的指导
コンテナ黑	重骑士、怪鸟族：教育的指导
招き三毛猫しっぽ	寝子猫族、猫娘族：教育的指导
招きトラ猫しっぽ	猫娘族：教育的指导
招き黑猫しっぽ	寝子猫族、猫娘族：教育的指导
ラハールカイザ-V足	后日谈界贼船奖励：ラハールカイザ-V
オーラムエンジン	后日谈界贼船奖励：ゲッタ-マオ!
ガルガンチュワリア	后日谈界贼船奖励：宇宙战舰ガルガンチュワ
宇宙战舰『鱼强』尾	后日谈界贼船奖励：宇宙战舰『鱼强』
フ-カ样万岁号リア	后日谈支线フ-カ&デスコ篇：完成第1话
ボトルシップリア	后日谈界贼船奖励：ボトルシップ
ヴァルヴォルガの翼	后日谈界贼船奖励：邪神降临

船左边

名称	取得方法
ガレオン船1号左翼	初期
ガレオン船2号左翼	覆面英雄、阴阳术师：教育的指导
	道具：开封くじ
ガレオン船3号左翼	覆面英雄、阴阳术师：教育的指导
宇宙船左翼メタル	僵尸族：教育的指导
	道具：被封くじ
宇宙船左翼ゴールド	妖灵族：教育的指导
	道具：开封くじ
宇宙船左翼パープル	战士（男）：教育的指导
Gフロンガ-X左腕	死告族：教育的指导
Uフロンガ-X左腕	死告族：教育的指导
Pフロンガ-X左腕	死告族：教育的指导
飞龙の左翼	邪龙族：教育的指导
	道具：被封くじ
地龙の左翼	邪龙族：教育的指导
	道具：开封くじ
火龙の左翼	邪龙族：教育的指导
	道具：里くじ
ガトリングガン・零式	机器人、猪人族、魔翔族、铳魔神族：教育的指导
	道具：被封くじ
ガトリングガン・壹式	猪人族、枪手、魔翔族、铳魔神族：教育的指导
	道具：开封くじ
ガトリングガン・贰式	猪人族、魔翔族、铳魔神族：教育的指导
对人型回转のこぎり	侍、猪人族、保镖：教育的指导
	道具：被封くじ
对物型回转のこぎり	侍、猪人族：教育的指导
	道具：开封くじ
泛用型回转のこぎり	侍：教育的指导
	道具：里くじ
ウッドゴーレムの左腕	树巨人：教育的指导
	道具：被封くじ
スノーゴーレムの左腕	树巨人：教育的指导
	道具：开封くじ
メタルゴーレムの左腕	树巨人：教育的指导
	道具：里くじ
カノン炮迅雷	珍茸族、妖花族：教育的指导
	道具：被封くじ
カノン炮疾风	珍茸族：教育的指导
	道具：开封くじ
カノン炮紫电	咒术师、珍茸族：教育的指导
侦察机の主翼	弓箭手、妖花族：教育的指导
	道具：被封くじ
训练机の主翼	特攻界贼团
	道具：开封くじ
爆击机の主翼	弓箭手、妖花族：教育的指导
クローラー	枪手、死龙族：教育的指导
	道具：被封くじ
履带	枪手、死龙族：教育的指导
	道具：开封くじ
无限轨道	枪手、死龙族：教育的指导
	道具：里くじ
ミサイルポッド	僵尸族：教育的指导
	道具：被封くじ
ミサイルランチャー	僵尸族：教育的指导
	道具：开封くじ
ロケットランチャー	僵尸族：教育的指导
	道具：里くじ
宝船左翼	盗贼：教育的指导
	道具：被封くじ、道具：开封くじ
鱼雷	机器人：教育的指导
	道具：被封くじ、里くじ
招き三毛猫左手	猫娘族：教育的指导
招きトラ猫左手	寝子猫族、猫娘族：教育的指导
招き黑猫左手	寝子猫族、猫娘族：教育的指导
	道具：里くじ
ラハールカイザ-V腕	后日谈界贼船奖励：ラハールカイザ-V
ゲッタ-マオ左腕	后日谈界贼船奖励：ゲッタ-マオ!
世界を食らう者左翼	后日谈界贼船奖励：世界を食らう者
イワシミサイルレフト	后日谈界贼船奖励：宇宙战舰『鱼强』
フ-カ样万岁号左翼	后日谈支线フ-カ&デスコ篇：完成第1话
ボトルシップ左翼	后日谈界贼船奖励：ボトルシップ

船右边

名称	取得方法
ガレオン船1号右翼	初期
ガレオン船2号右翼	猪人族、魔兽族：教育的指导
ガレオン船3号右翼	猪人族、魔兽族：教育的指导
宇宙船右翼メタル	魔法使（男）：教育的指导
	道具：被封くじ
宇宙船右翼ゴールド	妖灵族：教育的指导
	道具：开封くじ
宇宙船右翼パープル	阴阳术师：教育的指导
Gフロンガ-X右腕	企鹅族：教育的指导
Uフロンガ-X右腕	企鹅族：教育的指导
Pフロンガ-X右腕	企鹅族：教育的指导
飞龙の右翼	邪龙族：教育的指导
	道具：被封くじ
地龙の右翼	邪龙族：教育的指导
	道具：开封くじ
火龙の右翼	邪龙族：教育的指导
ガトリングガン・零式	弓箭手、机器人：教育的指导
	道具：被封くじ
ガトリングガン・壹式	弓箭手、机器人：教育的指导
ガトリングガン・贰式	弓箭手：教育的指导
对人型回转のこぎり	僵尸族、死告族：教育的指导
对物型回转のこぎり	教授、僵尸族、覆面英雄、死告族：教育的指导
	道具：开封くじ
泛用型回转のこぎり	教授、僵尸族：教育的指导
ウッドゴーレムの右腕	树巨人：教育的指导
	道具：被封くじ

名称	取得方法
スノーゴーレムの右腕	树巨人：教育的指导
	道具：开封くじ
メタルゴーレムの右腕	树巨人：教育的指导
	道具：里くじ
カノン炮迅雷	弓箭手、粘泥族、妖花族：教育的指导
	道具：被封くじ
カノン炮疾风	弓箭手、保镖、妖花族：教育的指导
カノン炮紫电	弓箭手、保镖、妖花族：教育的指导
侦查机の主翼	夜魔族：教育的指导 被封クジ
训练机の主翼	夜魔族、魔翔族：教育的指导
爆击机の主翼	夜魔族、魔翔族：教育的指导
	道具：里くじ
クローラー	战士（女）、魔物使：教育的指导
	道具：被封くじ
履带	战士（女）、魔物使：教育的指导
	道具：开封くじ
无限轨道	战士（女）、魔物使：教育的指导
ミサイルポッド	僵尸族：教育的指导
	道具：被封くじ
ミサイルランチャー	僵尸族：教育的指导
	道具：被封くじ、道具：开封くじ
ロケットランチャー	僵尸族：教育的指导
	道具：里くじ
宝船右翼	盗贼：教育的指导
	道具：被封くじ
鱼雷	かもねぎ界贼团
招き三毛猫右手	猫娘族：教育的指导
	道具：被封くじ
招きトラ猫右手	寝子猫族、猫娘族：教育的指导
	道具：开封くじ
招き黑猫右手	寝子猫族、猫娘族：教育的指导
	道具：里くじ
ラハールカイザーV腕	后日谈界贼船奖励：ラハールカイザーV
ゲッターマオ右腕	后日谈界贼船奖励：ゲッターマオ!
世界を食らう者右翼	后日谈界贼船奖励：世界を食らう者
イワシミサイルライト	后日谈界贼船奖励：宇宙战舰『鱼强』
フーカ样万岁号右翼	后日谈支线フーカ&デスコ篇：完成第1话
ボトルシップ右翼	后日谈界贼船奖励：ボトルシップ

船上

名称	取得方法
ガレオン船1号マスト	初期
	道具：被封くじ
ガレオン船2号マスト	粘泥族：教育的指导
	道具：开封くじ
ガレオン船3号マスト	粘泥族、死龙族：教育的指导
宇宙船ブリッジM	幻兽族：教育的指导
	道具：被封くじ
宇宙船ブリッジG	夜魔族：教育的指导
	道具：开封くじ
宇宙船ブリッジP	忍者：教育的指导
Gフロンガ-X翼	战士（男）、魔法剑士：教育的指导
Uフロンガ-X翼	战士（男）、魔法剑士：教育的指导
Pフロンガ-X翼	战士（男）、魔法剑士：教育的指导
ぼろぼろマスト	教授、魔法剑士、魔翔族、猫娘族、铳魔神族：教育的指导
ずたずたマスト	幽灵界贼团
	忍者（女）、猫娘族：教育的指导
ずたぼろマスト	教授、覆面英雄、妖灵族、猫娘族、铳魔神族、死告族：教育的指导
大炮～黑狮	战士（男/女）：教育的指导
	道具：被封くじ
大炮～紫月	战士（男/女）：教育的指导
	道具：开封くじ
大炮～苍天	战士（男/女）：教育的指导
远心式Sチャージャー	幻兽族：教育的指导
	道具：被封くじ
リショルム式SC	幻兽族：教育的指导
	道具：开封くじ
ツインチャージャー	幻兽族、天使兵：教育的指导
风の谷の风车	魔法使（女）：教育的指导
	道具：被封くじ
火の谷の风车	魔法使（女）：教育的指导
	道具：开封くじ
ヒマワリ风车	魔法使（女）、怪鸟族：教育的指导
宝船帆	盗贼：教育的指导
	道具：被封くじ

名称	取得方法
旅客船烟突	保镖、粘泥族：教育的指导
	道具：被封くじ
货物船烟突	保镖、粘泥族：教育的指导
	道具：开封くじ
货客船烟突	保镖、粘泥族：教育的指导
森の国の见张り台	枪手、企鹅族：教育的指导
	道具：被封くじ
铁の国の见张り台	枪手、企鹅族：教育的指导
雪の国の见张り台	枪手、企鹅族：教育的指导
	道具：里くじ
パラボナアンテナA	咒术师、珍茸族：教育的指导
	道具：被封くじ
パラボナアンテナB	咒术师、珍茸族：教育的指导
	道具：开封くじ
パラボナアンテナC	咒术师、珍茸族：教育的指导
小判	猫娘族：教育的指导
	道具：被封くじ
白はしご	魔法使（男）、僧侣、夜魔族：教育的指导
	道具：被封くじ
黄はしご	魔法使（男）、僧侣、夜魔族：教育的指导
	道具：开封くじ
赤はしご	魔法使（男）、僧侣、夜魔族：教育的指导
ラーメン屋台その1	忍者、阴阳术师、侍：教育的指导
	道具：被封くじ
ラーメン屋台その2	忍者、侍：教育的指导
	道具：开封くじ
イケメン屋台	战国界贼团
潜水舰トップ	机器人：教育的指导
	道具：被封くじ、里くじ
ラハールカイザーV翼	后日谈界贼船奖励：ラハールカイザーV
ガルガンチュワ	后日谈界贼船奖励：宇宙战舰ガルガンチュワ
世界を食らう者	后日谈界贼船奖励：世界を食らう者
宇宙战舰『鱼强』背	后日谈界贼船奖励：宇宙战舰『鱼强』
フーカ样万岁号トップ	后日谈支线フーカ&デスコ篇：完成第1话
恶魔将军ミッキー	后日谈界贼船奖励：邪神降

界贼团



界贼团是获得界贼船部件的一个方法。在道具界进入一层，等到第二或第三回合会有几率出现界贼团，如果同一层遇到两个应该在第二回合出现的界贼团，那么两个界贼团会在第二、第三回合分别出现。选择道具成长路线、无罪住人成长路线、混合成长路线（宝箱路线）出现的界贼都是不同的，下表列出所有界贼出现的方法。（注："プリニー界贼团"可以在道具前60层走住人路线，65层走一次武器强化路线，70层再走一次住人路线，71以后楼层出现的概率就会比较高。）

界贼团	出现阶层	出现回合	出现路线
浦岛界贼团	1层以后	2回合	–
黄巾界贼团	1层以后	3回合	–
屋台界贼团	21层以后	2回合	–
カモネギ界贼团	21层以后	3回合	–
幽灵界贼团	31层以后	2回合	–
土下座界贼团	41层以后	2回合	–
腐った巨人兵界贼团	51层以后	2回合	–
战国界贼团	61层以后	2回合	–
女王样界贼团	81层以后	2回合	–
土木工事界贼团	31层以后	2回合	道具成长路线
アーティスト界贼团	71层以后	2回合	道具成长路线
赤い界贼团	81层以后	2回合	道具成长路线
アイテム铁道界贼团	41层以后	3回合	无罪住人路线
プリニー界贼团	71层以后	3回合	无罪住人路线
にゃんこ界贼团	26层以后	2回合	–
桃太郎界贼团	51层以后	3回合	宝箱路线
特攻界贼团	51层以后	2回合	道具或住人路线
ロボット生命界贼团	61层以后	3回合	道具或住人路线
ロボ刑事队	逆界贼时	2回合	–
假面战队	逆界贼时	2回合	–

全职业

奖杯“魔界职业安定所”要求可以作成所有种类、所有阶级的泛用角色。泛用角色的出现条件各有区别，只要制造出第一阶级的角色，之后练级达到一定等级并持有足够的マナ值就能通过议会的升格，升到下个阶级。每个职业和种族需要的等级各不相同，但第六阶级都不超过2000级。用练级大法刷一下等级并保证マナ值足够，就可以一下从1阶升格到6阶。

泛用人型角色

职业	擅长武器	第一阶级出现条件
战士（男）	剑・枪・斧	初期
战士（女）	剑・枪・弓	初期
魔法使（男）	杖	初期
魔法使（女）	杖	初期
僧侣	弓・杖	初期
弓箭手	枪・弓	战士（女）Lv15 僧侣Lv15
枪手	拳・铳	魔法使（男）Lv15 盗贼Lv15
重骑士	枪・斧	战士（男）Lv20
盗贼	弓・铳	初期
忍者（男）	拳・剑・杖	魔法使（男）Lv30 盗贼Lv30
侍	剑・弓	战士（女）Lv30 弓箭手Lv30
魔物使	枪・弓・斧	战士（男）Lv15 战士（女）Lv15
咒术师	枪・杖	魔法使（男）Lv15 魔法使（女）Lv15
保镖	拳・铳	第8话开始后 重骑士Lv100
教授	铳・杖	僧侣Lv20 阴阳术师Lv20
魔法剑士	剑・杖	战士（男/女）Lv30 魔法使い（男/女）Lv30
覆面英雄	拳・铳	战士（男）Lv25 盗贼Lv25
阴阳术师	枪・杖	咒术师Lv30 忍者Lv30
机器人	拳・铳・斧	战士（男）Lv30 重骑士Lv30 第9话开始后
人造人	无	二周目开始
天使兵	弓・杖	主役B加入后
彩虹战队	无	ニジレッド加入后
忍者（女）	拳・剑・杖	狂子&明日祸加入后
卫生兵	剑・弓・杖	卫生兵加入后
死灵魔术师	拳・铳・杖	死灵魔术师加入后

泛用魔物角色

种族	魔变类型	第一阶级出现条件
粘泥族	枪	第2话教学关1通过
猪人族	剑	初期
魔翔族	铳	击破魔翔族
珍茸族	斧	第2话教学关3通过
妖灵族	杖	通过2-1
寝子猫族	铳	初期
企鹅族	弓	初期
尸族	弓	击破尸族
魔兽族	斧	击破魔兽族
妖花族	杖	击破妖花族
怪鸟族	枪	击破怪鸟族
死告族	弓	击破死告族
幻兽族	拳	击破幻兽族
夜魔族	剑	击破夜魔族
死龙族	枪	击破死龙族
树巨人族	斧	击破树巨人族
邪龙族	剑	击破邪龙族
猫娘族	拳	击破猫娘族
铳魔神族	铳	击破铳魔神族
邪猫族	拳	ピンク加入后

武器获得方法

奖杯“アイテムコレクタ−”要求完成全部的道具列表。除了正常流程中买的武器，去修罗道具界偷盗以及100层道具神身上的以外，还有两部分。一部分是魔物魔变的武器，包括直接魔变和先怒变巨大化再魔变的武器（固有魔物角色也算）是分开算两把的，因此所有种类的魔物都要魔变一次；另一部分是通过教育指导获得的特殊道具，面白武器要求抓的敌人在1000级以上，传说武器要求抓的敌人在5000级以上，下面就是特殊武器获得方法的列表。

面白武器

种类	名字	入手方法
剑	テニスラケット	教育的指导：僧侣
	ひまわり	教育的指导：咒术师
	ハリセン	教育的指导：战士（女）
	伞	教育的指导：侍
	天然イワシ	教育的指导：人造人
	のぼり旗	教育的指导：战士（男）、界贼团
	ネギ	教育的指导：魔法剑士、界贼团
	死神の镰	教育的指导：死告族
枪	スコップ	教育的指导：阴阳师、无罪者小镇
	デッキブラシ	教育的指导：重骑士
	マイク	教育的指导：教授、界贼团
	绘笔	教育的指导：魔法使（女）
	标识	教育的指导：覆面英雄
弓	フラワ−サ−クル	教育的指导：弓箭手
	タンバリン	教育的指导：盗贼、界贼团
铳	メガホン	教育的指导：忍者、界贼团
斧	ピコピコハンマ−	教育的指导：机器人
	ペロペロキャンディ−	教育的指导：魔法使（男）
	肉球スティック	教育的指导：猫娘族、寝子猫族
	ギタ−	教育的指导：魔物使、界贼团
	军配	教育的指导：保镖、界贼团

传说武器

名字	入手方法
ヤ−ルングレイプル（拳）	教育的指导：覆面英雄、保镖、机器人、盗贼、忍者
天业云剑（剑）	教育的指导：侍、魔法剑士、忍者、盗贼、战士（男）
ロンゴミアント（枪）	教育的指导：战士（女）、重骑士、盗贼
ガ−ンデ−ヴァ（弓）	教育的指导：盗贼、僧侣、弓箭手、战士（女）
アクケルテ（铳）	教育的指导：枪手、覆面英雄、盗贼、教授
ミョルニル（斧）	教育的指导：战士（男）、盗贼、阴阳师、魔物使
ケ−リュケイオン（杖）	教育的指导：盗贼、魔法使（男）、魔法剑士、阴阳术师、魔法使（女）
ルシフェルダイン（魔物：打击）	教育的指导：企鹅族、猪人族、魔兽族、死龙族、猫娘族
魔界解体新书（魔物：魔法）	教育的指导：夜魔族、妖灵族、死告族

全特殊技

奖杯“お气に入りの技を见つけよう！”要求全部特殊技都观看过一次，其中包括很多分类，照表格里逐一完成就可以了。后表中提到的古武术道场的出现方法，是在角色界的1～8层中任意一层全清色块，会出现一个不可思议小门，进入之后为古武术道场和升级邪设施范围二选一，在一次角色界只能出现一次不可思议小门。古武术道场里可以学习那些正常流程里学不到的技能，每种武器都有两种特殊技，分别需要2400マナ和4800マナ。另外一点值得注意的是，固有技里有6种是敌人专属的技能，分别在X轰企鹅和魔王巴尔身上各有3个。选择它们相对应的任务主动出去挨打，如果没有出新的动画直接重来就行，看过动画后可以选择退出任务，不需要过关。



固有角色技

本篇角色

习得角色	技能名称
ヴァルバトーゼ	カズィクル・ベイ
	ブラッディホール
	暴帝・フルークフーデ
フェンリッヒ	俊迅强击
	双凄狼牙拳
	ヴァナルガンド
フーカ	爆弾ノック
	グロリアスヒッター
	プリニーカイザーXX
デスコ	ラスボスの复仇
	真・封魔圣烈神兵器
	ヨグ＝ソートス
	魔変技能・魔剑バルムンク
	魔変技能・斗刃变形无双斩
エミーゼル	ソウルリーバー
	グリムスペクトル
	デルタオブデス
ブルカノ？（アルティナ）	强制征收
	エンジェルウィップ
	幻神・アルテミス

后日谈角色

习得角色	技能名称
アクターレ	大物タックル
	しびれマイハート
	ラヴダイナマイツS
フロン（天使长）	ドラニャーゴ
	セイントアロー
	グレートフロンガーX
フロン（堕天使）	ホネドラニャーゴ
	フォーリンアロー
	大怪兽フロン
ラズベリル	不良心得1惨祸常
	不良心得2母乱帝亚
	不良心得3汉凶保护
	魔変技能・大不良クロス
	魔変技能・超不良ストリーム
エトナ	プリニー落とし
	セクスィービーム
	カオスインパクト
ラハール	狱炎ナックル
	魔王玉
	メテオインパクト
アサギ	アサルトスター
	マジカルバレット
プリニーカーチス	超电子融合爆破
	ファイナルアーム
	プリニガービーム
	魔変技能・二段式ロケットパンチ
	魔変技能・ソニックファイアー
ゼタ	ゼタビィイム・ネオ
	真・オメガドライブ

新党地狱任务获得角色

习得角色	技能名称
アサギ（アドバンスver）	アサルトストーム
	デッド・ハードル
	主役チャチャチャ
アデル	红莲岩裂拳
	飞翔幻影粉碎击
	烈火武神击
ロザリンド	狂い咲き乱射花
	クレストローゼス
	ローズリバレート
マオ	くらえ！魔改造！
	辉け！闪光抹杀ビーム
	发动！邪恶合体！
魔王プリエ	スピニングバトン
	大奇迹
	ホーリーブレイカー
	魔変技能・魔王プリエにな～れ！
	魔変技能・魔道冥狱波
ピンク（特殊技和泛用角色一样）	デスコーン
	デスバット
	デスウイーング
	デスカッター

习得角色	技能名称
	魔変技能・デスにくきゅう
	魔変技能・デスムーンブロウ
プレネールさん	ディサイドシューター
	ウサオブザデッド
	ウサ・ラッシュ
主役B	マゾの力
	ペインアロー
	M注入
ニジレッド	ニジダイナマイト
	ニジジャスティス
	ニジレジェンド
リリアンの狂子	スケバン哀歌
	スケバン二重奏
	スケバン独唱
折り鹤の明日祸	折り鹤乱舞
	风魔樱乱鹤
	优美鹤变化
ギグ	见ろ、オレ様の力を！
	次元が违うんだよ！
	さあ、やっちまえよ！
	魔変技能・大邪严
	魔変技能・杀神游戏
日本一ちゃん	绝対ヒーロー传说！
	暗黒剣Xの字斩り！
	日・本・一！！
プラム	セイントブーケ
	アイスミロワール
	フロストドラゴン
ペタ	アジュールプリズン
	ペタビーム
	タイムドライブ
マローネ	ヘリオトロープ
	P・バーガンディ
	シャルトルーズ
アッシュ	水龙破斩
	水龙の能力
	觉醒升龙斩
一文字ピロ彦	爱の铁拳

追加系列以及魔界一武斗会

习得角色	技能名称
暴君ヴァルバトーゼ	暴君の一振り
	ブラッドスティング
	魔帝・フルークフーデ
ハゴス（特殊技和泛用角色一样）	デスサイズ
	リモートトレイル
	暗の底なし沼
	冥府の管理者
	魔変技能・ナイトメアシーブ
	魔変技能・フォールアウト
デスゼット	ラスボスの复仇Z
	真・封魔圣烈神兵器Z
	魔変技能・魔剑バルムンクZ
	魔変技能・斗刃变形无双斩Z
ネモ	恐怖の大王
クリチェフスコイ	狱冻ナックル
	绝・マジエスティ弾
	ラッシュブレイズ
ナギ	ギア・ウッドペッカー
	パンツァー・パロット
	蒸气巨像・ビーコック
シスターアルティナ	术式・圣阵结界
	圣教会式护身术
	圣女のおしおき！

《魔界战记3 回归》联动特典

习得角色	技能名称
ルチル	ねこねこヘリコプター
	キャットリーレイブ
	猫神样お越し下さいっ
ステラ	ペインローズ
	炼狱イグニッション
	フレイムハザード

人型泛用角色

习得角色	技能名称
魔法剑士	チャージファイア
	チャージウインド
	チャージクール

习得角色	技能名称
魔法剑士	アンチファイア
	アンチウインド
	アンチクール
魔物使	ワイルドグルーム
	ドミネーション
教授	ムーブアップ
	ジャンプアップ
	ハンゲキスール
	ナゲスゴーイ
	マホウノビール
	クリティカルバカーリ
战士（男）	E・クラッシュ
	斗魂注入
战士（女）	ショックフィクサー
	アクセルチャージ
魔法使（男）	マジックサイフォン
	ブレイライズ
魔法使（女）	エナジーポーション
	エレメンタルバースト
僧侣	オーバーロード
	レジストゲイン
弓箭手	パラライアロー
	スリーピーアロー
	ポイズンアロー
	ラップスアロー
	ルーインアロー
枪手	ジャンピング投石
	秘技・重ね击ち
重骑士	リフトキャッチ
	リジットシールド
盗贼	木箱作成
	爆弾タル作成
	盗贼の键
忍者（男）	忍法・变わり身
	忍法・隠れ身の术
侍	峰打ち流ピコっと斩
	妖刀红死垂
咒术师	テキセイオチール
	カースストーム
保镖	警戒レベルマックス
	テキセイアガール
覆面英雄	キミもヒーローだ！
	巨大ヒーローごっこ
机器人	暴走
	ブラックホール
人造人	至近距离ビーム
	ランドデマイズ
天使兵	キャロル
	爱の奇迹
彩虹战队	友情の力だ！
	仲间がいるから！
忍者（女）	忍法・风迅
	恋のときめき3年杀し
卫生兵	シリングブラスト
	それいけチャチャチャ
死灵魔术师	スカルクライス
	死して残る力

魔物泛用角色

习得角色	技能名称
粘泥族	ぶんなぐりスライム
	スライムわっしょい
	ゲルゲルじゃんけん
	マッスルスラリン
	魔変技能・スライムぶんぶん
	魔変技能・スラリンギガンテス
猪人族	ミステイクオフ
	オークヒーローガス
	プチオークジャグラー
	ガイアクラッシュ
	魔変技能・フライングVの字斩
	魔変技能・オーク百人斩り
魔翔族	地狱の蛍作り
	ソニックウエーブ
	さよならサンセット
	モスマンコースター
	魔変技能・モス弾幕
	魔変技能・毒蛾必中の弾丸

习得角色	技能名称
珍茸族	エリッカ-ジャブ
	エリエリぼこぼこ
	エリンギャ-ロ-ル
	丰作キノコ大收获祭
	魔変技能・エリンギ落とし
	魔変技能・エリエリパニック
妖灵族	タイドダウン
	死灵の剑玉
	イグニスファトゥス
	ぱっくんチェイサ-
	魔変技能・异次元回旋
	魔変技能・ボムボムボックス
寝子猫族	ネコキックじゃらし
	ニャンコホイ-ル
	スカイサ-フィン
	风铃华山
	魔変技能・フィッシュクラウド
	魔変技能・ニャン玉巻き込み事故
企鹅族	プリリン爆弾
	プリニ-连射
	ボルカニックプリニ-
	プリニ-红莲乱れ打ち
	魔変技能・ボム三兄弟
	魔変技能・カラクリボンバ-
僵尸族	ドクロデチャッタブル
	ゾンビ龙巻
	ハイパ-ゾンビ-ム
	スリルダンシング
	魔変技能・道连れショット
	魔変技能・トゥ-ムレイディング
魔兽族	フライングプレス
	バ-ンダウン
	びっくり感电ショ-
	プラズマロ-レンツ
	魔変技能・トランスアクス
	魔変技能・グラビトンハンマ-
妖花族	おだんごカッタ-
	スパイラルニ-ドル
	イバラドリルブラスト
	百花缭乱・华ノ舞
	魔変技能・フラワ-ウエ-ブ
	魔変技能・ツインハ-トアタック
怪鸟族	チキンサイクロン
	ブレ-メンバンド
	市中引き回しの刑
	不死鸟降临
	魔変技能・スプレイクショット
	魔変技能・リバ-スエッグ
死告族	デスサイズ
	リモ-トトレイル
	暗の底なし沼
	冥府の管理者
	魔変技能・ナイトメアシ-ブ
	魔変技能・フォ-ルアウト
幻兽族	激・刺突拔刀角
	忍狼幻影杀法
	ワンワン动物园
	月下狼袭
	魔変技能・ルナティックガルム
	魔変技能・ウルフチルドレン
夜魔族	ボディチェンジ
	ピンクイリュ-ジョン
	レイジングドロ-ミ
	ツインアトビリュ-ト
	魔変技能・デリュ-ジョン
	魔変技能・断罪の魔术剑
死龙族	くさい吐息
	ロングホ-ンファング
	アンデッドストライク
	ダ-クネスブレス
	魔変技能・リビングフォッシル
	魔変技能・斗骸魔装
树巨人族	スカルクラッシュ
	怒れる大树
	ハグハグトウナイト
	ビッグスプラッシュ
	魔変技能・ブレインシエイカ-
	魔変技能・大自然断

习得角色	技能名称
邪龙族	ブレイクウインド
	飞龙爪牙
	ドラゴンボ-ライド
	邪崇龙杀击
	魔変技能・フレイムスラッシュ
	魔変技能・ファイナルドラグ-ン
猫娘族	猫连旋风脚
	キャット延髓斩り
	ネコネコ波
	ニャンコ百裂拳
	魔変技能・爆炎ネコネコシュ-ト
	魔変技能・グランドスラム
铳魔神族	イグニッション
	超消灭レ-ザ-
	皆杀しサ-ベル
	クル-エルバレット
	魔変技能・リフレクトビ-ム
	魔変技能・魔界战舰零距离炮
邪猫族	デスコ-ン
	デスバット
	デスウイ-ング
	デスカッタ-
	魔変技能・デスにくきゅう
	魔変技能・デスム-ンブロウ

武器技

拳

技能名称	可习得人物
三连激	フェンリッヒ、枪手、忍者、保镖、覆面英雄、机器人
爆裂魔殴击	フェンリッヒLv20、枪手、忍者、保镖、覆面英雄、机器人
分裂斗气スペシャル	フェンリッヒ、枪手、忍者、保镖、覆面英雄、机器人
ライジングドラゴン	フェンリッヒLv150、忍者R2、保镖R2、覆面英雄R2、机器人R2
碎破金刚掌	フェンリッヒLv300、保镖R3
魔拳ビッグバン	フェンリッヒLv500、アクタ-レ、アデル、クリチエフスコイ、日本一ちゃん、リリアンの狂子、ルチル、保镖R4
大かん起こし	古武术道场（角色界）
ノ-ウエイアウト	古武术道场（角色界）
リブラバッシオ	フェンリッヒ、アクタ-レ、アデル、死灵魔术师R1、保镖R6

剑

技能名称	可习得人物
一文字スラッシュ	ヴァルバト-ゼ、フ-カ、战士、忍者、侍、魔法剑士
龙卷破里剑	ヴァルバト-ゼ、フ-カ、战士、忍者、侍、魔法剑士
斩刃追连十字	ヴァルバト-ゼLv50、フ-カLv90、战士、忍者、侍、魔法剑士
隐密暗一闪	ヴァルバト-ゼLv150、フ-カ、战士R2、忍者R2、侍R2、魔法剑士R2
天翔九连斩	ヴァルバト-ゼLv300、フ-カ、战士R3、侍R3
魔阵大次元斬	ヴァルバト-ゼLv500、侍R4
クリムゾンレイン	古武术道场（角色界）
超魔王十字斩	古武术道场（角色界）
劫火の焰翼	卫生兵R1

枪

技能名称	可习得人物
飞雷针	ヴァルバト-ゼ、战士、弓箭手、重骑士、魔物使、咒术师、阴阳术师
如意枪乱れ突き	ヴァルバト-ゼLv30、战士、弓箭手、重骑士、魔物使、咒术师、阴阳术师
枪刺葬哀	ヴァルバト-ゼ、战士、弓箭手、重骑士、魔物使、咒术师、阴阳术师
烈风穿孔冲	ヴァルバト-ゼ、战士R2、重骑士R2、咒术师R2
暴枪月回り	战士R3、重骑士R3
メテオランサ-	女战士R4、重骑士R4
连突风车	古武术道场（角色界）
ブリュンヒルデ	古武术道场（角色界）
バラクイヤル	一文字ピロ彦

斧

技能名称	可习得人物
岩石碎き	フェンリッヒ、フ-カ、战士（男）、重骑士、魔物使、机器人
发动脑天断	フェンリッヒ、フ-カ、战士（男）、魔物使、机器人
レストインピ-ス	フェンリッヒ、フ-カ、战士（男）、魔物使、机器人
カタストロフィ	フェンリッヒ、フ-カLv150、男战士R2、魔物使R2、机器人R2
业魔灭尽连断奏	フ-カ、战士（男）R3、魔物使R3、机器人R3
ゴッドスクレイパ-	フ-カLv500、战士（男）R4、机器人R4
ツイントマホ-ク	古武术道场（角色界）
デストロイア	古武术道场（角色界）
金の斧、银の斧	一文字ピロ彦

弓

技能名称	可习得人物
スプラインアロ-	フロン（堕、天）、战士（女）、僧侣、弓箭手、盗贼、侍、魔物使、天使兵
ダ-ツトラップ	フロン（堕、天）、战士（女）、僧侣、弓箭手、盗贼、侍、魔物使、天使兵
クリフハンタ-	フロン（堕）Lv70、フロン（天）、战士（女）、僧侣、弓箭手、盗贼、侍、魔物使、天使兵
流矢魔操术	フロン（堕、天）、战士（女）R2、僧侣R2、弓箭手R2、盗贼R2、侍R2、魔物使R2、天使兵R2
ドッペルゲンガ-	フロン（天）、战士（女）R3、弓箭手R3、天使兵R3
ギャラクシ-コメット	弓箭手R4、天使兵R4
瞬雷	古武术道场（角色界）
弩炎龙	古武术道场（角色界）
バレイジブ-メラン	卫生兵R1

铳

技能名称	可习得人物
三连星射	ブルカノ、フロン（堕）Lv1、枪手、盗贼、保镖、教授、覆面英雄、机器人
ディビジョンバレット	ブルカノ、フロン（堕）、枪手、盗贼、保镖、教授、覆面英雄、机器人
バレットキッス	ブルカノ、フロン（堕）Lv70、枪手、盗贼、保镖、教授、覆面英雄、机器人
デッドリ-ピアス	ブルカノ、フロン（堕）、枪手R2、盗贼R2、保镖R2、教授R3、覆面英雄R2
クラスタ-ランチャ-	ブルカノ、フロン（堕）、枪手R3、教授R4
ダ-クフィラメント	ブルカノLv500、枪手R4、教授R6
ペンタバ-スト	古武术道场（角色界）
コキュ-トス	古武术道场（角色界）
クイックショット	死灵魔术师R1

人塔技（タワ-技）

技能名称	可习得人物
タワ-大车轮	人型角色
タワ-大绳跳び	
タワ-シャトル	
タワ-移动	
タワ-持ち上げ	

攻击魔法

技能名称	可习得人物
ファイア	エミ-ゼル、ラズベリル、魔法使（赤・虹・银河）、妖灵族、夜魔族
メガファイア	エミ-ゼル、ラズベリル、魔法使（赤・虹・银河）、妖灵族
ギガファイア	エミ-ゼル、ラズベリル、魔法使（赤・虹・银河）、妖灵族
オメガファイア	エミ-ゼル、ラズベリル、魔法使（赤）
テラファイア	ラズベリル、魔法使（赤）
ペタファイア	ラズベリル、妖灵族R6、夜魔族R6、魔法使（赤）
ウィンド	エミ-ゼル、魔法使（绿・虹・银河）、死告族、妖花族
メガウインド	エミ-ゼル、魔法使（绿・虹・银河）、妖花族
ギガウインド	エミ-ゼル、魔法使（绿・虹・银河）、妖花族
オメガウインド	エミ-ゼル、魔法使（绿）
テラウインド	魔法使（绿）
ペタウインド	妖花族R6、魔法使（绿）
ク-ル	エミ-ゼル、ロザリンド、プラム、魔法使（青・虹・银河）、死告族
メガク-ル	エミ-ゼル、ロザリンド、プラム、魔法使（青・虹・银河）、死告族

FEATURE
INFORMATION
EXPRESS
GUIDE

技能名称	可习得人物
ギガクール	エミ-ゼル、ロザリンド、プラム、魔法使（青・虹・银河）、死告族
オメガクール	エミ-ゼル、ロザリンド、プラム魔法使（青）
テラクール	ロザリンド、プラム、魔法使（青）
ペタクール	ロザリンド、プラム、死告族R6、魔法使（青）
スター	魔法使（星・银河）、阴阳术师
メガスター	魔法使（星・银河）、阴阳术师
ギガスター	魔法使（星・银河）、阴阳术师R2
オメガスター	魔法使（星）
テラスター	魔法使（星）
ペタスター	阴阳术师R6、死灵魔术师R6、魔法使（星）

回复魔法

技能名称	可习得人物
ヒール	ブルカノ、フロン（天使长）、主役B、マローネ、シスターアルティナ、僧侣、夜魔族、妖花族
メガヒール	ブルカノ、フロン（天使长）、主役B、マローネ、シスターアルティナ、僧侣、夜魔族、妖花族
ギガヒール	ブルカノ、フロン（天使长）、主役B、マローネ、シスターアルティナ、僧侣R2、夜魔族、妖花族
オメガヒール	フロン（天使长）、主役B、マローネ、シスターアルティナ、僧侣R3
テラヒール	フロン（天使长）、主役B、マローネ、シスターアルティナ、僧侣R3
ペタヒール	フロン（天使长）、主役B、マローネ、シスターアルティナ、僧侣R4、天使兵R6、卫生兵R6、妖花族R6
エスポワール	僧侣、ブルカノ

辅助魔法

技能名称	可习得人物
ブレイブハート	ブルカノ、妖花族、猪人族
シールド	僧侣、死龙族、妖花族
マジックアップ	ブルカノ、妖花族
マジックバリア	僧侣、妖花族
スピードアップ	僧侣、幻兽族、妖花族
ヒットアップ	フーカ、ブルカノ、普利尼企鹅、妖花族
クールダウン	僧侣、咒术师
アーマーブレイク	咒术师
マジックダウン	僧侣、咒术师
レジストブレイク	咒术师
スピードダウン	咒术师
ヒットダウン	僧侣、咒术师
ポイズン	魔法使（青）、咒术师、粘泥族
スリープ	魔法使（赤）、咒术师、夜魔族、珍茸族
マヒー	魔法使（星）、咒术师、魔翔族
マフージ	魔法使（绿）、咒术师、怪鸟族
チャーム	咒术师、夜魔族

其他

技能名称	可习得人物
ジオチェンジ	阴阳术师
ボーナスチェンジ	
ジオブラスト	
ジオワープ	
站作成	邪设施“魔界铁道”魔区域的成员

敌人专用

技能名称	可习得人物
ボーナスデリート	阴阳术师
魔チェンジ	魔物全体初期
怒ッキング	
プリニーラッシュ	プリニガーX（X轰企鹅）
プリニーデストロイ	
プリニガービームX	
サーベルバッシャー	超魔王バール（魔王巴尔）
グランソード	
グレイブエタニティ	

奖杯攻略

本作奖杯要求比较高，白金获得的同时也意味着已经挖掘出了游戏中所有的要素。全收集里不免要遇到随机出现的道具和界贼问题，运气不好多花费 10 来个小时也是有可能的，总体上比《3R》难不少。一周目由于不能制作人造人角色，因此必须二周目才能白金。结局奖杯可以在 10-4 关留个存档，然后构成不同角色关系完成相对应的结局，待所有结局奖杯拿到后再进入后日谈。界贼船部件、全职业、全特技和全武器的收集请参看前文资料部分。

奖杯总数	51	铜杯	42	银杯	5	金杯	3	白金	1

白金难度	6/10
白金所需时间	120小时左右
在线奖杯	0
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无（游戏前先更新，初始的1.00版本有BUG）
硬件需要	无

日本一のやり込み派（白金）

取得条件：获得其他所有奖杯

これが、イワシのチカラだ!（金杯）

取得条件：在战斗中打出超过100亿的伤害值

奖杯说明：详见前文“100亿伤害”。

本気を出した超魔王（金杯）

取得条件：击败修罗国的“超魔王巴尔”

奖杯说明：能打赢普通界的巴尔，基本就能抗住修罗界巴尔的出门杀，出去之后直接放特殊技猛攻，只要杀死一次就能获得奖杯，不需要过关。

アイテムコレクター（金杯）

取得条件：集齐所有种类的道具

奖杯说明：收集全部种类的道具，每种道具不限稀有度，只要拥有其中一种就可以了。特别的是披萨（ピザ）道具，需要带携带电话（注释里有“出前”字样的）到关卡里使用就能获得。

界贼キング（银杯）

取得条件：集齐所有界贼船的部件

魔界职业安定所（银杯）

取得条件：全种族全阶级的角色作成可能

奖杯说明：每个泛用角色有6个阶级，全部能制作即可获得奖杯。

お気に入りの技を見つけよう!（银杯）

取得条件：观看所有特殊技的动画

里面制霸认定状（银杯）

取得条件：完成所有里世界关卡

奖杯说明：完成度达到100%再和渡人对话，获得游戏中道具奖励的同时解锁奖杯。

さらば、プリニガ-X・轰!（银杯）

取得条件：击败修罗国的“普利尼X轰”

『魔界战记ディスガイア4 Return』へようこそ!（铜杯）

取得条件：观看完片头动画

奖杯说明：不要按掉开场动画，耐心看完后才能获得奖杯。

第1话クリア：「アバドン」击破!（铜杯）

取得条件：剧情模式通过第1话“地狱の反叛者”

第2话クリア：「プリニー歼灭部队」歼灭!（铜杯）

取得条件：剧情模式通过第2话“プリニー・ウォーズ”

第3话クリア：新党「地狱」发足!（铜杯）

取得条件：剧情模式通过第3话“最终兵器、现る”

第4话クリア：「魔界下层区」制压!（铜杯）

取得条件：剧情模式通过第4话“エミ-ゼルの死”

第5话クリア：「魔界中层区」制压!（铜杯）

取得条件：剧情模式通过第5话“强欲の天使”

第6话クリア：「魔界上层区」制压!（铜杯）

取得条件：剧情模式通过第6话“Aウイルスハザード”

第7话クリア：「大统领府」制压!（铜杯）

取得条件：剧情模式通过第7话“决战！暴君VS魔界大统领”

第8话クリア：「人间界」制压!（铜杯）

取得条件：剧情模式通过第8话“大决战！ラスボスVSラスボス”

第9话クリア：「月」制压!（铜杯）

取得条件：剧情模式通过第9话“最终决战！月と地球と约束と！！”

最终话クリア：「世界」制压! 铜杯

取得条件：剧情模式全部通过后进入后日谈
奖杯说明：以上全部为剧情奖杯，不会错过。

超越せし者たちの世界 铜杯

取得条件：第一次驾船进入修罗国

エピローグ：すべては、我が主のために 铜杯

取得条件：观看フェンリッヒ结局

エピローグ：アタシ专用のヴァルっち 铜杯

取得条件：观看フーカ结局

エピローグ：おにいさまといっしょ 铜杯

取得条件：观看デスコ结局

エピローグ：魔界大统领になる日まで 铜杯

取得条件：观看エミーゼル结局

エピローグ：わたくしの吸血鬼さん 铜杯

取得条件：观看アルティナ结局
奖杯说明：没有达成其他结局条件的话，默认的结局就是这个。

エピローグ：终わらない神との战い 铜杯

取得条件：战胜神（自称）、达成“神との战い”结局
奖杯说明：以上皆为结局奖杯，达成条件详见前文“游戏结局”。

暴君ヴァルバトーゼ编：主从の绊 铜杯

取得条件：完成通关后出现的“暴君ヴァルバトーゼ编”全部关卡

フーカ＆デスコ编：姉妹の绊 铜杯

取得条件：完成通关后出现的“フーカ&デスコ编”全部关卡

魔界オールスターバトル：魔界を统べる权利 铜杯

取得条件：魔界一武斗会获得优胜
奖杯说明：人物收全就会出现的模式，和其他模式没关系，推荐拿到最强武器、跑完道具界再来。

タイムリープ编：400年越しの再会 铜杯

取得条件：完成通关后出现的“タイムリープ编”全部关卡

后日谈：真のダークヒーロー 铜杯

取得条件：在后日谈中击败アクターレ并使其成为同伴
奖杯说明：后日谈中通过提议并完成“ダークライブ开催！”，アクターレ加入时解锁奖杯。

后日谈：爱マニア・フロン 铜杯

取得条件：在后日谈中击败フロン并使其成为同伴
奖杯说明：后日谈中通过提议并完成“爱(ハート)布教委员会”，フロン加入时解锁奖杯。

后日谈：学园一の不良 铜杯

取得条件：在后日谈中击败ラズベリル并使其成为同伴
奖杯说明：后日谈中通过提议并完成“ボランティア”，ラズベリル加入时解锁奖杯。

后日谈：ナイスバディな美少女 铜杯

取得条件：在后日谈中击败エトナ并使其成为同伴
奖杯说明：后日谈中通过提议并完成“イエス・ナイスバディ”，エトナ加入时解锁奖杯。

后日谈：魔王 铜杯

取得条件：在后日谈中击败ラハール并使其成为同伴
奖杯说明：后日谈中通过提议并完成“别魔界の魔王”，ラハール加入时解锁奖杯。

后日谈：骚动の终局 铜杯

取得条件：在后日谈中击败アサギ并使其成为同伴
奖杯说明：后日谈中通过提议并完成“せかいのしゅじんこう！”，アサギ加入时解锁奖杯。

后日谈：第38代地球勇者 铜杯

取得条件：在后日谈中击败プリニーカーチス并使其成为同伴
奖杯说明：首先要在道具界的无罪者小镇遇到5次プリニーカーチス，议会会出提议，后日谈中通过提议并完成“プリニーカーチス”，它加入时解锁奖杯。

后日谈：宇宙最强の魔王 铜杯

取得条件：在后日谈中击败ゼタ并使其成为同伴
奖杯说明：后日谈中通过提议并完成“宇宙最强の魔王ゼタ”，ゼタ加入时解锁奖杯。

再教育してやる! 铜杯

取得条件：将敌人扔到基地里捕获

イワシパワー不足 铜杯

取得条件：在战斗中被全灭

由绪正しき恶魔のやり方 铜杯

取得条件：在议会上使用暴力解决问题3次

诱爆の达人 铜杯

取得条件：普利尼企鹅爆炸达成10连锁
奖杯说明：造11个普利尼企鹅，去自制关卡，直线上每只隔一格放置10只企鹅，然后扔一只企鹅引爆第一只，连锁达成即可得到奖杯。

わたしのヘソクリ、知りません? 铜杯

取得条件：入手各话据点的所有宝箱
奖杯说明：流程中拿到每章据点里的宝箱，建议二周目来拿，9999级跳得比初始高。

アイテム界にももう惯れた? 铜杯

取得条件：道具界累计通过30层

最高のサービスをお届けします 铜杯

取得条件：商会等级达到最高
奖杯说明：购物会增加商人的槽，满了就能提议升级商会，升到最高12级获得奖杯。

これが、夸り高き恶魔の力だ! 铜杯

取得条件：在战斗中打出超过10万的伤害值
奖杯说明：后期随便打打就是几亿伤害，白金路上白送的奖杯。

ストレス解消 铜杯

取得条件：在战斗中破坏アクターレ的雕像
奖杯说明：在跑道具界的过程中会随机出现アクターレ的雕像，攻击打破就能获得奖杯。

光辉く武具 铜杯

取得条件：道具等级达到最大
奖杯说明：跑道具界加逆界贼界，道具达到300级就能获得奖杯。

热狂的指导官 铜杯

取得条件：对敌人进行100次调教

钱が好き 铜杯

取得条件：金钱突破1亿HL
奖杯说明：后期打一关都不止那么多钱，同样是白送的奖杯。



如果说《超次元游戏 海王星》第一代之所以会重制是因为PS3版的系统做得实在太烂那倒可以理解，但是连《mk2》也出重制倒是令人感到意外了。这次跟前作《超次元游戏 海王星 重生》一样，采用《神次元游戏 海王星V》的战斗系统，并且加入了一些新的要素。参战的厂商角色也有变化，使得玩过原版的玩家再挑战本作也不会觉得乏味。

文 宇宙人 美编 澄香

RPG	超次次元游戏 海王星 重生2 姐妹世纪			必需记忆卡
	超次次元ゲイム ネプテューヌRe;Birth2 SISTERS GENERATION			2894MB
	Compile Heart	2014年3月20日	日版	1人
零售版：6264日元/下载版：5452日元		对应PSV TV	对应玩家年龄：15岁以上	



角色状态菜单



1.基本情报

项目	作用
HP	角色的体力，为0时不能继续战斗
SP	精神值，发动技能、女神化所消耗的能量
Next	距离下次升级还需要的经验值
Exp	角色一共获得的经验值

2.装备栏

3.角色能力参数

项目	作用
STR	物理攻击力
VIT	物理防御力
INT	魔法攻击力
MEN	魔法防御力
AGI	影响攻击回避率，逃走成功率
TEC	攻击命中率，会心发生率
LUK	同时影响命中率、逃走率、回避率、会心率
MOV	影响角色战斗中的移动范围

4.4种属性的耐性值

5.角色此时拥有的自动技能

项目	作用
アビリティ	固有技能，角色自身附带，不会改变的技能
ディスク效果	装备了的游戏光盘附带的效果
カップリング效果 from (角色)	从后卫角色中获得的支援技能

系统详解

系统菜单

项目	作用
アイテム（道具）	查看、使用道具
装备	更换装备
スキル（技能）	コンボスキル：设置普通攻击的招式以及EXE终结技
	SPスキル：查看角色SP技能
	エグゼドライブ：查看角色的EXE DRIVE技能
パーティー（队伍）	カップリング（分队）：设定前后卫搭配
	リリィランク（爱情度）：查看不同角色间的爱情度
	フォーメーション（阵型）：更改战斗开始时4名前卫角色的站位
ステータス（状态）	查看角色能力参数，按□键可查看固有技能
クエスト（任务）	查看支线任务
仕样书	开发仕样书
ライブラリー（画廊）	プレイデータ：查看玩家游戏过程的各种记录
	ダンジョン情报：查看各个迷宫的情报
	モンスター情报：查看至今为止遇到的怪物情报，当中还记录了对应掉落物
	キャラクター情报：查看主要角色的情报
	なりゆき☆ダンジョン：查看派遣迷宫的进行情况
	ヘルプ：查看イストワール的提示帮助
システム	セーブ：存档，迷宫中要找到存档点才能用
	ロード：读档
	コンフィグ：系统设置
	タイトル：返回标题画面

注：系统菜单中按方向→键可以选择角色，之后按START键能够直接设定队长角色。

城镇菜单

跟PS3版不同的是，本作在大地图上选择了城镇之后不会切换进去城镇内部的界面，而是直接显示选项。



ショップ：商店，购买道具和装备的地方
ギルド：公会，接支线任务的地方
ディスクメイク：游戏光盘开发
情报收集：查看城镇内可对话的角色，部分会触发剧情或者获得各种道具
ミュージアム：查看剧情CG以及听音乐的地方
なりゆき☆ダンジョン：派遣迷宫

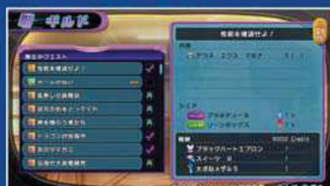
剧情点

进行游戏的时候，地图上会有紫色的“Event”文字提示下一步该去那里发展剧情，这些提示称为剧情点。基本上只要跟着剧情点走就能推进流程。不过，本作也有极个别的时候完全看不到提示，这时可以去公会看看有没有要完成的支线任务。另外迷宫中也有剧情点，这些地点在迷宫中用一块小小的紫色水晶表示出来，具体位置也可以在地图上查询，靠近之后就能触发剧情。

公会&支线任务

本作公会中的支线任务会随着流程的推进而增加，按难度从S～E共分成6个等级，并且分讨伐和采集（纳品）两种类型，名称前面的橙色方格表示讨伐，绿色方格表示采集。采集只要接了任务后缴纳相应的东西即可完成，素材可以提前准备，而讨伐任务则要接了任务之后，再去打对应的怪物才算数。名称后面如果写了“再”字表示该任务可以重复接但是未做过的，打钩的表示曾经完成过一次的。也有一部分任务是完成之后不能重复做的，这些任务通常是剧情相关或者有独特的奖励。

支线任务最大的作用是调整各国势力之间的信仰值，完成任务除了能获得将近和奖品报酬之外，还会令两个势力之间的信仰值发生此消彼长的变化。而且每个任务变化关系、幅度都不一样。信仰值最终会影响到某些角色加入条件以及结局分支，后期难免会花很长时间去刷信仰。



斗技场

第五章第一次跟マジック・ザ・ハード交战之后可以在NPC那里得到斗技场的仕样书（原版这里是直接开启的），之后再打败ギャザリング城的危险种怪物取得对应素材进行开发之后就能开启斗技场。本作的斗技场任务等级只有S级，但是可以从“推定Lv”得知里面敌人的强度。斗技场接了任务之后就会马上进入战斗，战斗胜利后就能获得任务的奖励，但是如果被全灭不会Game Over，而是直接回到斗技场菜单外。此外，菜单中逃跑的选项会变成“弃权”，如果不想打，不用跑到场地边沿也能弃权离开。跟工会的支线任务一样，斗技场的战斗会让各个势力的信仰值发生变动。

斗技场的任务进入第六章和终章的时候都会各追加一批，二周目的时候到ラステイション，跟ベテランハンタ-对话能获得的“【仕样书】コロシアム对战对手追加”，开发成功之后也会追加一批任务。

信仰值（シェア）

信仰度就是指各个国家（硬件阵营）的受欢迎情况（市场占有率）。大地图右上角的槽会直观地将各个阵营的信仰值显示出来，紫色为プラネテュ-ヌ、黑色为ラステイション、绿色为リ-ンボックス、白色为ルウィ-、红色为マジェコンヌ，初期肯定是マジェコンヌ最高。

信仰值最主要的调整手段是完成支线任务和打斗技场，不过5个势力的信仰值加起来固定是100%，所以发生变化的时候肯定是此消彼长的，换言之假如某个国家A信仰值已经降到0%了，完成了“国家A↓，国家B↑”的任务之后，国家B的信仰也不会增加。另外，信仰值的高低对该势力的女神和女神候补生势力是有影响的，不过具体影响公式不明。



【《海王星V》里的公式是：补正后能力参数=基本参数×[1+0.01×(信仰度/3)]，仅供参考】

仕样书&开发系统（リメイク）

开发系统是从前作《海王星重生》新加入的系统，取代了原有的合成系统并且整合了更多方面的东西，成为了游戏的核心。简单地说玩家如果想要商店卖能卖更多商品，让迷宫采取物和敌人发生变化，甚至开启一些便利系统等等，都要通过这个开发系统来实现。除此之外还有一些很无聊的功能，比如在角色3D建模的头发上面能不能看到眉毛等等……

开发之前要先收集到对应的仕样书，仕样书分成系统、迷宫、道具开发三类。系统类包括开启斗技场、派遣迷宫等模式，或者简单击破功能等等；迷宫分类有让迷宫的采取素材变化、强敌追加、迷宫变化等项目，通常新迷宫出现之后周围收集一下情报就能找到对应的仕样书；而道具开发则是让商店追加这些道具。部分项目开发成功之后也可以在仕样书中开启/关闭效果。

收集到仕样书之后，就要按照仕样书上的要求寻找素材，部分仕样书开发条件还会要求**ネプギア**和某些角色的爱情度达到一定程度以上。达成全部条件之后就可以进行开发，开发仕样书的项目会消耗一定容量，不过前期不用担心不够用的。

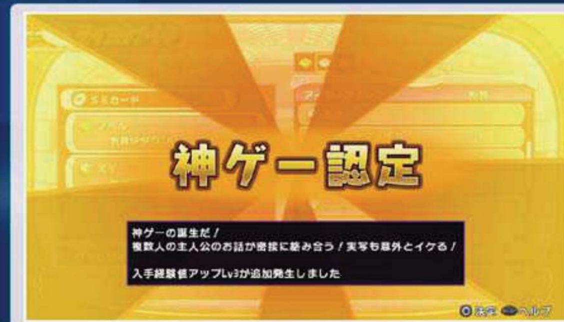


游戏光盘开发（ディスクメイク）

《海王星V》里继承下来的系统，简单来说就是让玩家可以在一件有空格的装备上自由装嵌各种技能，让带上的角色能发挥效果。

制作过程需要准备两样东西，一种是载体（空装备），另一种是创意芯片（技能）。载体除了可以从情报收集中获得之外，还可以用大金币“**大きなメタル**（A～X）”交换，大金币取得方法有两种，分别是：击杀部分接触禁止种的怪物掉落，完成特定的支线任务、斗技场奖励。取得大金币之后情报搜集里就会出现一个“？”的角色，跟他对话之后就能交换相应的载体。创意芯片取得途径则比较多，宝箱、采集或者击杀部分上位危险种都能获得。创意芯片有黄、蓝、红三种颜色，其中黄色是辅助战斗的技能、蓝色是对特定种族的技能、红色是辅助冒险的技能。此外每个芯片还有一个等级。

每个载体上都有对应不同颜色的孔（不一定三种颜色都有），每个孔都有一个等级，玩家可以将颜色相同并且小于这个等级的创意芯片装上去，组合完成后选“**ゲームディスク**作成”就能将游戏烧录出



来了。角色装备这款游戏之后，创意芯片的效果就会发挥作用。如果按照特定的创意组合出来的游戏还有可能被判定为“神作”和“渣作”，此时这个游戏会额外追加一个技能。当然神作是正面的，而渣作是负面技能。

因为每个载体上的空格颜色和等级是不同的，如果发现合适的载体已经做成了游戏，可以将载体上的创意芯片洗掉，但是创意芯片会消失。



神作判定

黄色芯片	LV	效果	蓝色芯片	LV	效果	红色芯片	LV	效果	追加效果
アクション	1	麻痹付与Lv1	ヒゲのイタリア人	3	对ドラゴン防御Lv3	キラ−狙い	3	每回合SP回复Lv3	物理伤害减轻Lv2
RPG	1	受攻击时EXE槽增加Lv1	モンスタ−	3	对水栖防御Lv3	子ども向け	2	战斗后SP回复Lv2	每回合SP回复Lv2
ノベル	2	消费SP下降Lv2	实写	2	对スライヌ防御Lv2	−	−	−	入手经验值UP Lv3
对战格斗	3	麻痹付与Lv3	ポリゴン	3	对スライヌ防御Lv3	有名クリエイタ−	4	每回合HP回复Lv4	会心率提升Lv3
レ−ス	3	会心率提升Lv3	ヒゲのイタリア人	3	对ドラゴン防御Lv3	ライト层狙い	1	战斗后SP回复Lv1	高速行动Lv2
ノベル	2	消费SP下降Lv2	シルエット	4	对水栖防御Lv4	推理	3	入手金额UP Lv3	逃走概率100%
ギャルゲ−	3	消费SP下降Lv3	萌え	4	对昆虫防御Lv4	恋爱	3	每回合EXE槽回复Lv3	爱情度提升Lv3
アクション	1	麻痹付与Lv1	ゾンビ	4	对ゴ−スト防御Lv4	ミリオン狙い	4	每回合SP回复Lv4	麻痹付与Lv2
シミュレ−ションRPG	5	受攻击时EXE槽增加Lv5	ロボット	4	对ドラゴン防御Lv4	−	−	−	入手金额增加Lv3
アクション	1	麻痹付与Lv1	バカゲ−	1	对マシン防御Lv1	おどろくほどすぐ死ぬ	1	被会心率降低Lv1	能力下降无效
アクションRPG	3	受攻击时EXE槽增加Lv3	ファンタジ−	2	对动物防御Lv2	超绝难易度	3	入手经验值增加Lv3	战斗后HP回复Lv3
RPG	1	受攻击时EXE槽增加Lv1	合成	5	对デ−タ防御Lv5	人气绘师	5	每回合HP回复Lv5	掉落率增加Lv3
ステルス	2	麻痹付与Lv2	おっさん	3	对昆虫防御Lv3	战争	5	入手金额提升Lv5	不会被先制攻击
TPS	5	异常状态无效	超美丽3DCG	5	对スライヌ防御Lv5	冒险	4	入手金额增加Lv4	入手经验值增加Lv2
RPG	1	受攻击时EXE槽增加Lv1	ファンタジ−	2	对动物防御Lv2	王道	1	爱情度提升Lv1	EXE槽增加量提升Lv5
ハンティング	5	麻痹付与Lv5	合成	5	对デ−タ防御Lv5	キラ−狙い	3	每回合SP回复Lv3	掉落率增加Lv3
レ−ス	3	会心率提升Lv3	超美丽3DCG	5	对スライヌ防御Lv5	ワ−ルドワイド	5	每回合SP回复Lv5	高速行动Lv4
对战格斗	3	麻痹付与Lv3	超必杀技	5	对ベ−ダ−防御Lv5	ケンカ	1	入手金额提升Lv1	会心率增加Lv4
クライムアクション	4	麻痹付与Lv4	フリ−シナリオ	1	对デ−タ防御Lv1	ワ−ルドワイド	5	每回合SP回复Lv5	无视种族特性
シミュレ−ションRPG	5	受攻击时EXE槽增加Lv5	ファンタジ−	2	对动物防御Lv2	1回やられたら终わる	5	被会心率降低Lv5	逃走概率提升Lv5
パズル・ロジック	4	スキル封じ付与Lv4	−	−	−	ライト层狙い	1	战斗后SP回复Lv1	スキル封じ付与Lv2
RPG	1	受攻击时EXE槽增加Lv1	ポリゴン	3	对スライヌ防御Lv3	冒险	4	入手金额增加Lv4	掉落率增加Lv3
アクション	1	麻痹付与Lv1	オ−ルスタ−	5	对植物防御Lv5	ワ−ルドワイド	5	每回合SP回复Lv5	每回合HP回复Lv5
アクションRPG	3	受攻击时EXE槽增加Lv3	−	−	−	王道	1	爱情度提升Lv1	消费SP下降Lv1
パ−ティ−	5	スキル封じ付与Lv5	铁道	5	对水栖防御Lv5	ご当地	2	每回合SP回复Lv2	スキル封じ无效
シミュレ−ション	1	变身后SP消费下降Lv1	マイク使用	1	对鸟类防御Lv1	ニッチ	1	每回合SP回复Lv1	对スライヌ防御Lv5
シミュレ−ション	1	变身后SP消费下降Lv1	萌え	4	对昆虫防御Lv4	コア层狙い	4	战斗后SP回复Lv4	爱情度提升Lv5

迷宫探索

按键	作用
左摇杆	控制角色移动
右摇杆	调整视角
△键	打开菜单
□键	探索附近的隐藏宝箱
○键	调查，确认，攻击

按键	作用
×键	跳跃
L键	视角复位
START键	查看地图
方向键↑	拉近视角
方向键↓	拉远视角

宝箱、采集、探索

大地图上有很多采集点和宝箱让我们探索，当中除了能拿到各种重要的合成素材和仕样书之外，还有回复道具或者对接下来的战斗有利的武器装备等等。地图上的蓝色正方体是宝箱，每个宝箱只能开启一次，获得道具是固定的。而蓝色问号小牌子是采集点，每次进入迷宫采集点都会刷新，而且开发了“アイテム入手変化”的仕样书之后，还能采集到其他素材，比如迷宫中杂兵的掉落物或者创意芯片等等。

另外，通过□键的探索功能还能查找隐藏宝箱，跟普通的宝箱不同，隐藏宝箱跟采集点一样每次进入迷宫都会刷新的，其中也能拿到一些重要的道具或者仕样书。开发了仕样书系统项目中的“ラブラス・アイ”之后，隐藏宝箱的位置还会在地图上直接显示出来。

遇敌方式

本作的迷宫探索部分采用可见遇敌方式，玩家只要跟敌人接触就会切换画面进入战斗。在迷宫中按下○键可以使出攻击，如果在地图上打中敌人就能以先制状态进入战斗，先制成功的好处是我方全部角色都能优先行动。但是○键的攻击有硬直时间，在攻击判定出来前或者判定后的硬直时间内被敌人碰到会反过来被先制，偷袭不成功反而会陷入不利状况。

另外，“【仕様書】シンボル击破”开发完成之后，在地图上攻击等级差距较大的敌人可以不进入战斗直接进行简单击破。后期“【仕様書】シンボル击破でも入手”开发完成后甚至可以不进入战斗直接获得经验值、掉落物和金钱奖励。

队长设定

在菜单中按→键可以从4名前锋角色中选择1人当队长，玩家在迷宫中操作的角色就是队长。不过本作不像《海王星V》那样队长角色满足一定条件会增强能力。所以设定谁当队长纯粹是贴图上的区别罢了。

不过据笔者的经验（并不确定），被设置成队长的角色在战斗的时候会优先受到BOSS或者危险

种敌人的攻击，某些战斗还可能发生BOSS全程只打队长的情况，像这种情况我们可以让防御力和HP高的角色当队长，并且在适当的时候让它防御，说不定会有意外的收获。



危险种、上位危险种、接触禁止种

每个迷宫里头都会出现一种特别强大的敌人，它们在地图上会用橙色的扇形点标识出来，玩家靠近之后它们也不会主动进攻。这些敌人虽然跟杂兵一样可以重复出现，但是实力却远远超过其他杂兵，甚至有可能是现在这个时点杀不掉的。但是成功击杀的话会获得很丰厚的奖励，不仅经验值高，而且往往会获得很多非常重要的素材、大金属甚至仕样书。

这种强敌在同一个迷宫里有三种，一般出现的是危险种。如果将迷宫对应的“【仕样书】强敌追加”开发成功，并且在生效状态下就会再追加上位危险种和接触禁止种。其中接触禁止种的实力是最强的。

战斗系统

画面解释

❶	前卫角色情报，对应后卫角色的头像会在左下方显示；
❷	指令菜单；
❸	EXE槽；
❹	相对行动顺序，实际顺序会根据角色的行动而变化，使用了高级技能或道具、多次攻击都会令相对顺序延后；
❺	攻击范围，大小由角色手上的武器而定；
❻	移动范围，大小由角色的MOV值决定；
❼	敌人情报，红色的槽是HP，而蓝色的槽是GP（防御槽）。



战斗基本操作

按键	作用		
	第一页	第二页	发动攻击后
△键	发动技能	女神化/女神化解除	高速攻击
□键	EXE DRIVE	换人	重攻击
○键	发动攻击	使用道具	破防攻击
×键	防御	逃走	停止攻击
摇杆	控制角色移动		
方向键←/→	逆/顺时针调整角色朝向；更改技能指定对象		
方向键↑	拉近视角		
方向键↓	拉远视角		
L键	快进、跳过动画演出		
R键	指令菜单翻页		
左摇杆	控制角色移动		
右摇杆	调整视角		

战斗方式

切换进战斗画面之后，游戏的战场是一个相对比较自由的空间。每当轮到一个角色的回合时，可以从以下行动中执行其中一项：发动攻击、使用SP技能、使用道具、换人、防御。

角色正面有一个矩形的格子，这个是普通攻击的判定范围。玩家可以用左摇杆在有限的范围内随意移动。通过移动让敌人进入这个范围之后就可以进行攻击。矩形的大小是视武器而定的，像ユニ之类使用枪械的角色，其攻击范围会离自己比较远。如果多个敌人站在矩形内可以同时对它们展开攻击（没有移动的时候可以用方向键←/→来调整角色的朝向），攻击前尽量让更多敌人进入攻击范围能事半功倍。

发动攻击之后，指令菜单就会变成招式菜单，△、□、○三个键位会分别对应高速攻击、重攻击、破防攻击，具体动作是预设好的，玩家有三次按键机会自由得搭配三种攻击，再配合最后的EXE终结技构成一套完整的连段。

三种攻击的特性

高速攻击：威力较低，但是优点是连击数高，方便积蓄EXE槽和提升伤害倍率；

重攻击：威力较高，但是连击数相对较少；

破防攻击：威力和连击数介乎高速攻击和重攻击之间，但是削减GP的效果非常出众。

*注：以上特点都是相对而言的，具体要看招式的实际参数。破防效率取决于招式的破防值，而EXE效率取决于Hit数，比如5Hit攻击不论轻重，积蓄EXE槽效率都是一样的。

攻击设定

角色的攻击设定是一个九宫格的画面。九宫格的横行是表示攻击类型，而竖列是连段位置。第1招是不能更改的，之后第2~4招能够对三种攻击类型进行随意设定。发动攻击的时候角色先使出1st的招式，之后第二招是2nd三个招式中选一个，接着是3rd中三选一，以此类推。

设定的每一招都会占用一定量的CP，越强的招式占用CP就越多。所以预设攻击招式的时候还要合理分配CP，让该角色能够使出应对不同场合的连击方案。比如破防之前可以怎样攻击，破防之后可以怎样兼顾伤害同时堆高连击数。这些战术都要在攻击设定中体现出来。

设定画面的最下方是预设EXE终结技，当玩家打完一套连击之后，如果有足够的EXE槽就会能发动这些招式。招式名称前面的数字代表EXE要有这么多格才能发动。终结技本身不会消耗EXE槽的，所以当EXE槽越高的时候，队伍整体的战斗力都会提升。



SP技能

每个角色固有的特殊技能，种类非常丰富而且有特定的范围，效果囊括进攻、回复、能力上升/下降等多种多样，具体视角色而定。发动SP技能会消耗HP下方的SP槽，SP槽跟HP一样离开迷宫就会回复，但是迷宫里正常情况下是不会自然回复的。所以要慎用。

女神化

女神、女神候补生专属能力。战斗中这些角色可以消耗20%的SP发动变身。变身之后各项能力参数会有不同程度的提升，同时还能获得变身装甲的强化效果。部分SP技能威力和SP消耗量都会发生变化。因此女神化之后的战斗力非普通状态可比拟的。面对强敌的时候

必须发动。

女神化效果只能维持到战斗结束，战斗中如果感染了病毒状态、或者陷入了战斗不能，女神化状态都会强制解除。变身之后第二个回合也可以在菜单中手动解除，只不过毫无意义罢了。

EXE DRIVE

相当于必杀技系统，指令菜单上面有一条EXE槽，玩家在进行攻击或者被攻击的时候都会积蓄。积蓄速度是取决于连击数的，所以高速攻击积蓄起来相对更快捷，同时攻击多个敌人速度会更快。但是离开迷宫的时候会清空。EXE槽蓄到1格以上之后除了能发动EXE终结技之外，还能发动强力的EXE必杀技。

EXE必杀技的发动代价是扣减EXE槽，导致普通攻击的输出下降，所以严谨滥用。但是华丽度和威力远超普通攻击和SP技能，对付强敌的时候先破防再发动往往有一发奠定胜局的效果。特别本作面对后期敌人时很容易陷入拉锯战，这种时候EXE必杀技就会成为取胜的惟一希望了。



连携攻击

游戏的连携攻击分组合连携（カップリング）和阵型连携（フォ－メ－ション）两种，前者是需要特定的两位角色组成前后卫搭档，并且她们之间的好感度达到要求以上才能发动，后者是要求指定的角色同时在场。不论哪一种连携攻击，发动的角色都必须已经学会该技能，并且同时在普通状态或女神化状态。只要满足这些条件，战斗中消耗相应的EXE槽就能发动。由于条件更苛刻，连携攻击的威力通常也比EXE必杀技更高。而且随着爱情度提升，连携的威力还会更进一步提升。

前后卫配置

游戏的队伍是从众多角色中选出8人，以两两组合的形式参战。其中4个前卫的角色是直接上战场的，而4个后卫不仅仅是作替补，她们还会发动一些特殊支援技能协助前卫战斗。每个角色都有自己的一套后卫支援技能，但是每一项都有爱情度要求，如果跟前卫的爱情度不够，这些技能就不会发动。

爱情度

每个角色之间都有爱情度关系，当她们组成前后卫一起战斗的时候，爱情度就会慢慢上升。爱情度主要影响连携攻击的威力以及能否发动后卫技能。只有ネプギア跟其他角色的爱情度会影响到角色加入以及结局走向。

破防（GUARD BREAK）

所有敌人HP下方都有一行蓝色的GP槽（Guard Point），玩家攻击敌人的时候除了能扣减HP，还会对GP造成不同程度的伤害，具体程度视招式而定（可从招式性能界面查看），GP只要没耗光，敌人就能发挥100%的防御力，但是成功扣光对方的GP之后就会进入破防状态，此时它受到的伤害是平时的1.25倍，并且一直维持到它的回合





开始。进入它的回合之后就会回复一定比例的GP槽。之后如果不攻击它的话，GP槽还会一直回复。

后期大部分高级敌人或者BOSS都会自带每个回合回复大量HP的技能，光靠普通攻击输出很可能还没它回复的多，此时应该重点削减它的GP，争取尽快破防然后发动EXE必杀技，这样可以一口气打掉大量的HP。另外，破防时机也很重要，从破防到敌人行动的时候中间应该夹着几个同伴，其中最好有能发动大威力攻击的。下回合就是敌人行动时切忌破防。

方向补正&连击补正

角色从不同的方向进攻，造成的伤害也有一定程度的修正。从侧面攻击造成的伤害是正面的1.2倍，从背面攻击则是正面的1.4倍，这个修正对敌我双方都是有效的。因此进攻的时候出了要想办法攻击敌人背后，还要注意自己的背后不要向着敌人。

另外，随着连击数增加，攻击伤害也会出现补正。连击数越高，后续攻击的伤害就会越高。因此如果有连续行动的机会，让先行动的角色用高速攻击等方法堆高连击数，然后让最后一名角色发动技能或者重攻击就能打出较为可观的伤害。值得一提的是，如果能够一次打中多个敌人，连击数也会随之而成倍增长，这点要善加利用。

连击数修正公式：伤害补正=1+连击数×0.5%。

状态变化

游戏中有5种状态变化，其中4种是不利的异常状态。基本上所有状态变化只要战斗结束或者经过一定时间之后就会解除，但是对付大型敌人或者BOSS时如果放置不管很容易造成危险。这些状态的效果分别如下：

毒：每个回合会扣减一定量的HP。

麻痹状态：无法行动，该角色的回合会被直接跳过。

スキル封じ状态：技能封印状态，该角色无法使用SP技能。

ウイルス状态：病毒状态，该状态下角色无法女神化，正在女神化状态下也会被解除。

ヒ－ル状态：最多8回合内，每个回合自动回复少量HP。

怪物污染化

某些情况下杂兵战中的怪物会随机出现污染化的情况。被污染后的怪物战斗力会大幅提升，HP和GP瞬间回满。一旦某一只怪物被污染，同场的其他怪物被污染概率也会提高。某些怪物污染化之后有不下于危险种的实力。出现这种情况的时候应该冷静应对，先集中火力消灭掉没被污染的怪物以免造成集体污染，然后再对付已经污染了的怪物。

流程攻略

情报收集部分包括大地图上的みんつぶ和4个国家里面的情报收集，但这里只列出会得到奖励、触发剧情或者影响结局的选项。

第一章 女神のオラトリオ

Step1

开启地图 プラネテューヌ、バーチャフォレスト

情报收集

角色	奖励
アイエフ	爱情度上升
コンパ	爱情度上升

剧情之后获得关键道具"Nギア"（用于管理角色情报的系统），之后开启新的地图，**プラネテューヌ**跟**アイエフ**和**コンパ**对话会触发支线剧情。进入**バーチャフォレスト**，不远处就能见到剧情点。触发剧情进入教学战斗，对手是3只低级杂兵**スライヌ**，杀死它们之后触发剧情，其他**スライヌ**会组合成一只大型的**ビックスライヌ**。按照提示先用○攻击破防，再用其他两种攻击，很轻松就能消灭它。战斗胜利后获得关键道具"容量アップ 64MB"。

战斗结束之后自动回到大地图，回去**プラネテューヌ**触发剧情，公会开启。

完成公会的任务最主要的目的是调整各个势力之间的信仰值。虽然这些任务内容跟原作基本相同，但是信仰值的变化已经调整过，所以基本上不会像之前那样出现一方通行的情况。不过鉴于前期素材的最大作用是合成仕样书，所以除了剧情强制要做的任务，以及会奖励メタル的任务之外（这些任务通常不能重复接），笔者不推荐大家在第5章之前花无谓的精力在做任务上。至于该如何刷信仰值，后文会再为大家分析。

Step2

先去**プラネテューヌ**的公会接下任务"【讨伐】**スライヌ**退治"和"【讨伐】超战略~钱汤の霸者"，这时再去**バーチャフォレスト**杀怪，按照要求击杀**スライヌ**和**ダイコンダー**各3只。完成回去公会交纳任务就能触发后剧情。**アイエフ**会交出"仕样书：**ネプビタン**"，同时仕样书系统开放。

再次进入**プラネテューヌ**触发剧情。

Step3

开启地图 プラネテューヌ・最深部

情报收集

角色	奖励
ネコ	【仕样书】アイテム入手变化：バーチャフォレスト
ステラ	【仕样书】なりゆき☆ダンジョン解禁
イーノ君	【仕样书】アイテム入手变化：バーチャフォレスト・最深部

前往**プラネテューヌ・最深部**，进去之后会马上触发战斗，这场战斗是污染**チューチップ**×4，污染化的敌人战斗力比普通的杂兵强大，虽然不至于秒杀，但是也要小心应对。HP不多的角色要及时让**コンパ**回复。战斗结束后继续深入，找到剧情点就会触发BOSS战。剧情点附近有一个存档点，存档点旁边的宝箱能拿到**ネプギア**的武器**ビームブレイド**，此外迷宫里还有一个宝箱还能找到防具**レザーブレスレット**（商店也能买到），给**ネプギア**装上可以轻松对付BOSS。

BOSS：下つ端

这场战斗是**ネプギア**和**下つ端**的单挑，战斗开始之前会触发剧情让**ネプギア**女神化，不过即使如此还不能掉以轻心。**下つ端**对目前的我们来说攻击力很高，上述的防具必须事先准备好，战斗开始之后第一回可马上发动"**エールを君に**"4回合内增加自身的物理防御力，下つ端的攻击便几乎打不出伤害了。之后每个回合绕到下つ端背后用○攻击，破防之后用SP技能**ミラージュ・ダンス**。很快轻松就能将它击杀。

战斗胜利后取得关键道具"**パープルディクス**"。

第二章 相克のインク-セクション

Step1

开启地图 ラステイション、リビートリゾート

加入角色 ユニ（暂时性）

情报收集

角色	奖励
コンパ	爱情度上升
ビリ-さん	【仕样书】アイテム入手变化：ダ-クネス60

剧情之后大地图出现新地点**ラステイション**，进去之后发生剧情，**ユニ**入队。

Step2

开启地图 リビートリゾート

情报收集

角色	奖励
ブロガ-	【仕样书】シンボル击破
スズタク	【仕样书】敌を弱くする
吉冈	【仕样书】敌を强くする
ネコ	【仕样书】アイテム入手变化：リビ-トリゾ-ト
ルシエルさん	【仕样书】强敌追加：リビ-トリゾ-ト
マ-リョ	ROMカセット（ユニ离队后出现）

进入**リビートリゾート**，找到剧情点之后触发剧情战斗打下つ端，战斗胜利之后，**ユニ**离队。到**ラステイション**触发两次剧情，跟这边的教祖对话之后开启新的地图**ゾーンオブエンドレス**。

BOSS：下つ端

进入**リビートリゾート**找到剧情点就会进入BOSS战。因为**ユニ**的加入，所以即使**コンパ**和**アイエフ**不参战但依然可以轻松解决。战斗思路跟上次一样，让**ネプギア**发动"**エールを君に**"提升物理防御力贴近下つ端吸引火力，然后**ユニ**拉开距离用SP技能进行射击，虽然异常状态对下つ端无效，但伤害可观，甚至可以在**ネプギア**破防之前就把她射死。战斗结束后发生剧情，**ユニ**脱离。



Step3

开启地图 ゾ-ンオブエンドレス、ミッドカンパニ-（取得“宝玉”后）、セプテントリゾ-ン（得到“血晶”的情报后）

情报收集

角色	奖励
チャラ夫	【仕样书】强敌追加：ゾ-ンオブエンドレス
白き暗の残滓	【仕样书】アイテム入手变化：ゾ-ンオブエンドレス
取得“宝玉”后	
ニ-テル	ディスクカ-ド
仓库番	【仕样书】强敌追加：ミッドカンパニ-
高梨名人	【仕样书】アイテム入手变化：ミッドカンパニ-
得到“血晶”的情报后	
ネコ	【仕样书】アイテム入手变化：セプテントリゾ-ン
キミズナナ	【仕样书】强敌追加：セプテントリゾ-ン
取得ブラックディスク后	
スレイヤ-	支配路线的条件1

新地图**ゾ-ンオブエンドレス**出现之后进去，找到剧情点触发剧情。遇到**ファルコン**，不过她不会加入、而是会让我们去寻找“宝玉”和“血晶”这两件道具。出发前先去商店给队伍三人换上最好的商店货装备，之后按照她的提示前往“バ-チャフォレスト・最深部”，找到剧情点。触发剧情之后会直接进入强制战斗，而且是二连战。第一场的对手是危险种敌人**エンシェントドラゴン**。开战之后马上让**ネプギア**女神化，并且给自己发动提升VIT的技能，这样BOSS就打不出伤害了。之后让三个人呈三角形围住BOSS，用破防攻击削减它的防御槽和HP，破防之后就发动技能重创它。如果事先买了好的装备，一般都不会被它秒杀，**コンパ**在适当时候给其他人回复HP就行了。这场战斗要保证3人全部存活，不然下一场会比较难打。而第二场是三只杂兵M-3**カスタム**，虽说是杂兵但是目前来说战斗力比迷宫里的野生敌人要强，因为剧情的原因**ネプギア**无法女神化，但是RED会入队，并且现在会开放EXE DRIVE系统，所以不是特别难。开场的时候上一场的角色不会回复（但如果升级了就另当别论），如果队伍HP不够，可以让RED的范围回复技能回复。



战斗结束后回去**ラステイション**向教祖神宫寺**ケイ**报告。之后前往**リビ-トリゾ-ト**，找到剧情点依然会引发强制战斗，对手是大型敌人**シ-ハンタ-**，实力跟之前的**エンシェントドラゴン**差不多，**ネプギア**女神化之后可以轻松消灭掉，战斗胜利后返回**ラステイション**触发剧情，得到了“血晶”的情报。

下一个目的地是**セプテントリゾ-ン**，进去之前建议先去整理一下装备或者去道具店买点回复药，在剧情点触发强制战斗，对手是三个杂兵**テコンキャット**。之后还会进入BOSS：**ユニ**和**ネプギア**的单挑。开战之前先打几个杂兵蓄满EXE槽吧。击败了**ユニ**之后回去**ラステイション**，将宝玉和血晶交给神宫寺**ケイ**触发剧情，他就会告诉我们游戏角色还是在**セプテントリゾ-ン**。再次进入**セプテントリゾ-ン**找到剧情点触发战斗，BOSS：**ワレチュ-**和**フェンリル**。战斗胜利后获得“**ブラックディスク**”回去**ラステイション**汇报即可。

BOSS：ユニ

打杂兵的时候最好让ネプギア保留MP，并且在满HP或者HP较高的状态下完场。打完三个杂兵之后紧接会跟**ユニ**对战，**ユニ**一开始就在女神化状态，而ネプギア是普通状态，而且速度一般快不过**ユニ**（除非刻意练过级），第一回合难免要挨揍。开战的时候第一件事当然是女神化啦。之后惯例发动VIT提升，这样战斗压力就会降低很多。因为**ユニ**目前对玩家来说防御力和HP都比较高，所以难免要进行持久战，ネプギア的MP要用来维持VIT提升效果，因此建议用道具来回复，攻击技能也最好放弃。每个回合绕到**ユニ**背后用破防攻击进攻，只要保证维持VIT上升的状态并且注意回复就能轻易拿下这场战斗。

BOSS：ワレチュ-&フェンリル

フェンリル只是一只随处可见的大型杂兵，所以真正的BOSS是ワレチュ-（虽然外形怎么看都不像），要小心它的技能龙卷风，会附带命中率和回避率下降的效果。而且因为范围比较大的原因，队伍不分散站位的话很可能被全体重创。如果命中率下降了可以用アイエフ的技能将命中率提升技抵消掉。コンパ则重点负责回复，回复不过来的时候RED也要帮忙。ネプギア惯例开场后马上女神化并且发动“エ-ルを君に”给自己提升VIT当主力兼肉盾。アイエフ和RED协力尽量争取破防并重创BOSS。只要注意回复这场战斗可以轻松获胜。

Step4

开启地图 ルウィ-、ルウィ-国际展示场、世界中の迷宫

加入角色 ブロッコリ-

情报收集

角色	奖励
スレイヤ-	【仕样书】アイテム入手变化：ルウィ-国际展示场
トイチさん	【仕样书】强敌追加：ルウィ-国际展示场
マジエコンママ	支配路线的条件2
击败ロム和ラム回去ルウィ-汇报后	
新人ハンタ-ちゃん	ダンジョン变化：ダ-クネス60
击败キラ-マシン后	
洞窟探险家	【仕样书】强敌追加：世界中の迷宫
热邪の驱け出し冒险家	【仕样书】アイテム入手变化：世界中の迷宫

到**ラステイション**汇报之后就会开启新的地点，白色国**ルウィ-**，进去之后就会触发剧情见到另外两位女神候补生**ロム**和**ラム**，不过很快她们就被拐跑了，剧情后地图上出现新地点“**ルウィ-国际展示场**”，同时还会出现很多情报搜集点，不过大多都只是对话。出发之前建议先去商店给所有人换上最好的商店货迎接后面的战斗。

进入**ルウィ-国际展示场**，到第二层（西馆）找到剧情点触发战斗。同样是二连战，先打下っ端，再跟两个女神候补生对战。

击败了**ロム**和**ラム**之后回去**ルウィ-**汇报，之后不断进入**ルウィ-**触发剧情，重复数次之后开启新地图“**世界中の迷宫**”，之后进去第二层找到剧情点触发BOSS战，同样是二连战。

击败**キラ-マシン**之后回去**ルウィ-**报告情况，然后前往**ルウィ-**国际展示场。回去之前跟**ロム**她们战斗的地方触发剧情，对付**メタルシエル**，击败它之后取得“**レアメタル**”，之后回去世界中の迷宫，这次在第一层地图左边找到剧情点，击败了川岛教授之后，素材便全部集齐，回去**ルウィ-**交给**ブロッコリ-**，剧情后**ブロッコリ-**会加入队伍，并且EXE槽增加到两格。

回去世界中の迷宫，继续深入，第二层的剧情点会再次发生**キラ-マシン**的强制战斗，跟刚才一样击破它后继续深入，在里面的剧情点触发剧情战打BOSS：**ハ-ドブレイカ**，战胜它之后就能得到游戏角色的力量，获得“**ホワイトディスク**”。之后回去**ルウィ-**触发剧情进入下一阶段。

BOSS：：ロム&ラム

商店货对付这两个人还是不太给力，幸运的是西馆剧情点旁边的宝箱（真的只是放在旁边）还能拿到防具“コ-ドア-ムレット”，相比起商店货高档不少（主要是MEN增加很多），如果还是打不赢可以给低魔防的人装备“气流の指轮”，这样就能将ロム的伤害大幅降低。开战之前还可以稍微打一下野怪，等大部分人的经验值到还差一些就能升级的程度，这样待会的二连战第二场开始时所有人就能升级并且HP和MP全回复。

这里先说说第一战对下っ端，这次她会用带病毒状态的攻击来解除ネプギア的女神化状态，另外还有封技和麻痹两种异常状态的技能，不过除此之外没有更大的威胁，如果事先更新过装备的话，ネプギア就算不女神化也能轻松解决她。但是这场战斗保证不要有人伤亡。



第二场是对ロム和ラム，跟之前对ユニ一样HP和MP不会回复，但是异常状态和女神化都会解除（相当于第二次遇敌）。开战之后如果能同时攻击到两人就攻击两人，如果不行就各个击破。如果装了“气流の腕轮”就先消灭威胁更大的ラム。

BOSS：：キラ-マシン

同样在这一层的宝箱能拿到好装备，包括大幅提升VIT的防具いわくつきの腕轮和ネプギア专用武器ビ-ムバスタ-。同样是二连战，上一场要先打两只アイスキャット，还好只是普通的杂兵。BOSS名为杀人机器但其实就是一坨废铁，打过了ロム和ラム对付这个BOSS没什么问题，不过站位还是要注意分开点，以免被BOSS一次打中多个人，コンパ防御力比较低，让她专注回复即可。

BOSS：：ハ-ドブレイカ

跟キラ-マシン差不多的BOSS，不过攻击带有病毒异常状态，在没有抗这个异常状态的手段前提下，ネプギア只能用普通形态战斗，还好发动了VIT提升之后没有太大压力。BOSS的体型比较大，分开站位避免被它一招打中多个人即可。

Step5

开启地图 リ-ンボックス、ガペイン草原、アンダ-インヴァ-ス

加入角色 5pb.（章节结束的时候）

情报收集

角色	奖励
ネコ	【仕样书】アイテム入手变化：ガペイン草原
实况さん	【仕样书】强敌追加：ガペイン草原
中坚冒险者	支配路线局的条件3
アンダ-インヴァ-ス出现后	
白き暗の残滓	【仕样书】アイテム入手变化：アンダ-インヴァ-ス
救出チカ后	
キノ子	【仕样书】强敌追加：アンダ-インヴァ-ス

进入ラステイション触发两次剧情，由于赶不上去リ-ンボックス的船，所以只能自己修船过去。修船之前要搜集“锚”、“帆”、“船首像”三样东西。都是从公会任务奖励获得的，三个任务分别是“【讨伐】夏休み扑灭委员会”、“【纳品】土管が爆发した”、“【纳品】长身眼镜男子を目指して”。讨伐目标以及要交纳的东西都在世界の迷宫的第二层上面。“星型フレ-ム”是打带着星星眼镜的教授头掉落，“土管の欠片”则是打绿色水管掉落，而テリスト是绿色的方块敌人，ライオンベ-タ-则是绿色的小不点马赛克。完成这三个任务就能去ラステイション交给船厂的人修船，地图会出现新地点リ-ンボックス。

前往リ-ンボックス触发剧情，之后出现新地图ガペイン草原，草原里的剧情点不会触发战斗而是遇到ケイフ，不过她暂时还不会入队。剧情后回去リ-ンボックス，多进去几次触发完2全部剧情后会出现新地图アンダ-インヴァ-ス。进去アンダ-インヴァ-ス的第二层，找到剧情点就能救出リ-ンボックス的教祖箱崎チカ，不会发生战斗。回去リ-ンボックス触发剧情后，再次进入アンダ-インヴァ-ス，回去刚刚救出教祖的位置附近触发剧情，进入强制战斗。BOSS是下つ端和ワレチュ-。战斗胜利后回去リ-ンボックス汇报，获得关键道具“グリ-ンディスク”，剧情后再进入一次リ-ンボックス触发演唱会剧情，5pb.加入，EXE槽增加到3格。本章结束。



BOSS：下つ端&ワレチュ-（二连战）

本来难度不高，但因为要连续跟它们打两场，而中间我们是没有休息机会的，所以难度相对高一些。如果实在打不过建议先练练级。队伍配置方面除了主力的ネプギア和负责回复的コンパ之外，RED和ブロッコリ-是队伍目前最快（LV25）能学会EXE必杀技的角色，本身能力也不错，推荐放正选。剩下一人去当ネプギア的后卫即可。战前可以先刷刷经验，同样推荐等大部分人快升级的时候去挑战，这样第一场结束后就能利用升级恢复HP了。开场后尽量将它们引到一起，以方便同时攻击，当然我方也有被一招打中多个人的危险。如果被它们分散了就采取各个击破的原则。尽可能的话第一场尽量保留实力杀死他们。下つ端依然会用带封技效果的招式，而ワレチュ-要小心它的H・ブラストインパルス。第二场开始后尽快给队友恢复，因为对方的防御值高，当能破防的时候他们通常都快死了，所以开场可以先让RED或者ブロッコリ-发动EXE必杀重创它们其中之一，这样就可以快速各个击破了。

第三章 イヴェイダ-の女神たち

Step1

开启地图 ノ-コネディメンション

加入角色 ケイブ

情报收集

角色	奖励
マ-リョ	DL-ROM
ジミ-	【仕样书】アイテム入手变化：ノ-コネディメンション
モンスタ-おじいさん	【仕样书】强敌追加：ノ-コネディメンション
ケイブ	ケイブ入队/【仕样书】クイックブ-スタ-
5pb.	【仕样书】インテリブ-スタ-
中坚冒险者	【仕样书】弹幕のススメ
アイエフ	ネプギア和アイエフ以及コンパ的爱情度上升
コンパ	ネプギア和アイエフ以及コンパ的爱情度上升

章节开始后先去リ-ンボックス触发剧情让ケイブ入队。之后可以整理一下装备和道具进入ノ-コネディメンション，找到剧情点之后会马上触发对大型怪物的战斗，对手是リュウオウ。战斗结束后回去プラネテュ-ヌ。

BOSS：：リュウオウ

难度不是很高，其他成员等级跟ケイブ持平（LV29左右）就能轻松应对。攻击是偏向火属性，而且范围比较大，分开站也有可能被打中好几个人，不过因为体型笨重所以速度超慢，经常是我们行动两次它才行动一次。所以有足够的时间进攻和回复。

Step2

开启地图 アイリス草原

情报收集

角色	奖励
5pb.	【仕样书】インテリブ-スタ-Z/ネプギア和5pb.的爱情度上升
アイリス草原出现后	
モンスタ-おじいさん	【仕样书】强敌追加：アイリス草原
ネコ	【仕样书】アイテム入手变化：アイリス草原

角色	奖励
打败ワレチュ–后	
ケイブ	【仕样书】クイックブ–スタ–Z

回去プラネテュ–ヌ之后，前往ルウィ–两次触发剧情然后开启新地图アイリス草原。进入アイリス草原找剧情点，注意剧情点附近是没有存档点的，但是会触发跟ワレチュ–的强制战斗，ワレチュ–这次在会使用必杀技“ワレテツカ–”，魔防500的角色能打出3000以上的伤害，并且附带麻痹、封技、病毒三种异常状态，非常危险，而且H・ブラストインパルス依然高伤害。进迷宫前可以让低魔防的角色装备提升HP的饰品，多少能提高生存率。开战前建议先打杂兵将EXE槽蓄满，开战后先用普通攻击打掉它一半血左右，然后用两招EXE必杀技来重创它吧。

Step3

开启地图 アタリ–湿原

加入角色 ロム、ラム

情报收集

角色	奖励
イ–ノ君	【仕样书】アイテム入手变化：アタリ–湿原
イ–ノ君	【仕样书】强敌追加：アタリ–湿原

战胜ワレチュ–之后回去ルウィ–，获得シェアクリスタル・小。再次进入ルウィ–触发剧情后，ロム和ラム会被抓走。之后就会开启新地点アタリ–湿原。出发前记得去准备一下回复道具（特别是加SP的），因为后面又是二连战，剧情点在湿原的最深部，同样在这一层的宝箱能拿到很多对战斗有帮助的强力武器。由于接着又是二连战刷满EXE槽就触发剧情吧。打败トリック・ザ・ハ–ド之后回去ルウィ–，ロム和ラム入队。



BOSS：ロム&ラム + トリック・ザ・ハ–ド

推荐等级LV35以上，第一场是打被洗脑的ロム和ラム，战斗刚开始的时候因为站位的原因很难同时打到两人，建议先各个击破，先击杀谁并不重要，也可以用带推动效果的攻击将她们打到一起，其中一人破防后就让ケイブ发动EXE必杀技同时攻击她们两人，之后再让另外一人发动一次EXE必杀技攻击被破防的那个，应该都活不下来了。剩下1人的时候就会轻松很多，在击杀她之前尽量将EXE槽蓄回去，并且让所有人在HP较高的程度下完场。以应对下一场战斗。

第二场战斗对四天王之一的トリック・ザ・ハ–ド，这个BOSS主要是单体攻击为主，所以分散站位它一般只会打中1个人。但是也有一招范围技能，而且威力不低，HP不到70%的话应该及时回复。另外BOSS还会使用病毒效果的攻击，所以ネプギア不比强求一定要在女神化状态作战（当然开场还是要第一时间女神化的），战术思路还是老规矩，分散站在它的周围然后用破防技攻击，并且继续积蓄EXE槽，成功破防之后发动EXE必杀技重创。

Step4

加入角色 ファルコン、ユニ

情报收集

角色	奖励
ロム	ネプギア和ラム的爱情度上升
ファルコン	【仕样书】マッスルブ–スタ–
热血の驱け出し冒险家	【仕样书】クリスティン漂流记

前往ラステイション得到ユニ的下落，之后前往ミッドカンパニ–，在剧情点找到ユニ之后回去ラステイション。剧情后ユニ再次失踪，这次要去ゾ–ンオフエンドレス找她。出发前记得先多买点回复道具，后面战斗要用到。触发剧情后会直接进入BOSS战，所以要实现蓄EXE槽。击败ブレイブ・ザ・ハ–ド之后ユニ入队，EXE槽增加到4格，本章结束。

BOSS：：ブレイブ・ザ・ハ–ド

这场战斗角色限定ネプギア和ユニ，不过还好BOSS的实力并不强。这场战斗的主力无疑是ネプギア，BOSS的攻击偏物理属性。用装备堆高ネプギア的VIT，女神化之后可以跟BOSS硬碰，发动“エ–ルを君に”伤害微乎其微，不过BOSS偶尔也会发动降低STR和VIT的魔法攻击，用“エ–ルを君に”抵消降防效果即可。ユニ主要在背后负责助攻和用道具回复，只要保持刚好能射到BOSS的距离，并且不要跟ネプギア呈三点一线，再给自己提高AGI，这样就很安全了。

第四章 觉醒のアナスタシア

Step1

开启地图 ギョウカイ墓场

加入角色 サイバ–コネクトツ–、マ–ベラスAQL、铁拳

情报收集

角色	奖励
アイエフ	ネプギア和アイエフ爱情度上升
コンパ	コンパ学会“と–はるいばんこ”/ネプギア和コンパ爱情度上升
RED	复活ペン
ネコ	【仕样书】アイテム入手变化：ギョウカイ墓场
ブロッコリ–	元气の块
ルシエルさん	【仕样书】强敌追加：ギョウカイ墓场
ファルコン	【仕样书】マッスルブ–スタ–Z
ロム	ネプギア和ロム学会技能“M・P・B・L最大出力”/ネプギア和ラム学会技能“コキュ–トス”/ネプギア和ロム、ラム爱情度上升
ケイブ	ケイブ和ネプギア爱情度上升
マニュアルさん	容量アップ256MB
スズタク	【仕样书】いってもどこでもエスケ–ス
ブロガ–	【仕样书】ジャンピングスタ–
ブロガ–	【仕样书】イケイケEXEドライヴ
吉冈	【仕样书】热しにくく冷めやすい状态异常
ニテ–ル	大USBメモリ
サイバ–コネクトツ–加入后	
サイバ–コネクトツ–	万能药
モンスタ–おじいさん	【仕样书】ケモノ娘大全
マ–ベラスAQL加入后	
マ–ベラスAQL	クイックブ–スタ–Z
瓶座ちゃん	【仕样书】くのいちセット
铁拳加入后	
铁拳	【仕样书】元气の欠片
实况さん	【仕样书】铁拳セット

这一章的流程相当短，只要进去ギョウカイ墓场触发剧情击败ジャッジ・ザ・ハ–ド救出4女神，章节就会结束。从这章开始到第六章结束前，ラステイション、ルウィ–、リ–ンボックス三个国家的信仰值达到30%以上并进去就能触发剧情让新角色加入，她们依次是サイバ–コネクトツ–、マ–ベラスAQL和铁拳。建议到第五章刷3女神入队的时候再顺便刷。

BOSS：：ジャッジ・ザ・ハード

开始战斗之前建议让ネプギア放前锋（虽然应该没那个人会把她放到后卫），因为剧情会让ネプギア装上新的强力变身装甲，并且学会EXE必杀技プラネティックディーバ，所以战斗非常轻松。BOSS每个回合会回复7000HP以上，而且会使用麻痹状态的攻击，HP不高的时候会发动EXE必杀技“审判之刻”，中了的角色基本上死定。所以这场战斗最好速战速决。打法还是让三名角色分开站在BOSS四周，然后留下コンパ负责回复。另外两名最好都选会用EXE必杀技的。

战斗胜利后获得“【仕样书】ジャッジB”。

第五章 マジェコンヌの凶刃

注意！ 从这一章开始就会涉及到游戏的分支路线，所以在继续攻略下去之前请！务！必！看清楚后文的结局分支条件！并且决定好通哪个结局。

Step1

加入角色 ネプテューヌ

情报收集

角色	奖励
アイエフ	【仕样书】ジャッジW/アイエフ学会“アポカリプス・ノヴァ”/ネプギア和アイエフ爱情度上升
ユニ	ユニ和ネプギア爱情度上升
ファルコン	ファルコン和ネプギア爱情度上升
ケイブ	ケイブ和ネプギア的爱情度上升

在继续流程之前建议先将“【仕样书】强敌出现：**ギョウカイ墓场**”完成，消灭这里的上位危险种“八百祸津日神”能够拿到“【仕样书】**シンボル**击破でも**入手**”（对目前的我们来说这个敌人不难对付），将这个仕样书做出来之后地图简单击破敌人都会算战斗击破，能够获得金钱、经验和掉落素材奖励，刷经验会轻松很多倍。之后还可以继续打“八百祸津日神”刷一下经验，几乎一场就能让所有人升1级。一直练到可以将旁边那只接触禁止种也能简单击破的时候，后面的BOSS几乎都可以直接碾压过去了。

不过要在触发剧情之前完成，不然跟**マジック・ザ・ハード**交手之后就暂时无法进入**ギョウカイ**墓场了，当然这里的宝箱也要先拿齐。

进入**ギョウカイ**墓场触发剧情点之后会跟**マジック・ザ・ハード**战斗，因为实力差太远了一周目几乎赢不了的，不过就算输了也能推进剧情，这里就不说详细打法了。战斗结束之后**ネプテューヌ**入队。

Step2

加入角色 ノワール、ブラン、ベール

情报收集

角色	奖励
吉冈	【仕样书】スニーキング・スコープ
ペテランクリエイター	开放斗技场
スズタク	【仕样书】ラプラス・アイ
ノワール加入后	
新人ハンターちゃん	【仕样书】ノワールの秘密のノート
ブラン加入后	
マーリヨ	【仕样书】ブランの黑历史ノート
ベール加入后	
中坚冒险者	【仕样书】四女神オンライン设定集

ネプテューヌ加入之后，从现在开始可以到本章结束前可以拉拢其他3女神入队，加入的条件是让她们的国家信仰值达到50%以上。

BOSS：：毒ワレチュー

进入ガペイン草原的一瞬间就会触发这场BOSS战，所以在大地图的时候就要安排好队伍配置。毒ワレチュー虽然体型变大了，但是基本招式跟之前第三章的时候区别不大。攻击力比当时高很多，HP不高的时候依然会使用必杀技ワレテッカー，伤害超高，而且就算挨下来了也会中病毒、麻痹和封技三种异常状态，如果配置了ロム可以让她的技能一口气解除。ワレチュー不会回复HP，所以可以更专心回复，保证4人不死慢慢输出就能打赢它。战斗胜利后会获得“容量アップ 128MB”。

Step3

开启地图 マジェコンヌ制造工场

情报收集

角色	奖励
ファルコン	ファルコン和ネプギア的爱情度上升
瓶底ちゃん	【仕样书】アイテム入手变化：マジェコンヌ制造工场
天宫リント	【仕样书】强敌追加：マジェコンヌ制造工场
マーリヨ	グリーンライトディスク

击退了毒ワレチュー之后回去**プラネテューヌ**，触发两次剧情之后开启新地图**マジェコンヌ**制造工场。这个地图的危险种怪物自动防御**システム**会掉落“【仕样书】限界突破”，让攻击伤害可以突破9999的限制，必须拿下。到达剧情点触发剧情进入战斗，继续是二连战，第一场的敌人是我们的老面孔下っ端，这场战斗要保留实力。战斗胜利后**ユニ**学会EXE必杀技“N.G.P”并且装上新的装甲。之后马上会进入第二场，对犯罪神四天王之一的**ブレイブ・ザ・ハード**。



BOSS：ブレイブ・ザ・ハード

攻击范围超大的BOSS，而且场地相对比较狭小，四名角色除非站在它四周，不然一招被他打中全部人都不奇怪。BOSS每个回合会回复8000HP，所以战术还是先破防，然后全体用EXE必杀技轰杀它。**ユニ**获得了新的变身装甲，实力会大幅增强，而且跟**ネプギア**联手有很强的战斗力，两人都应该出战。

Step4

开启地图 ギャザリング城

情报收集

角色	奖励
ロム	【仕样书】トリックH
ネプテューヌ	ネプギア和ネプテューヌ爱情度上升
ユニ	ネプギア和ユニ爱情度上升
ギャザリング城出现后	
ネプテューヌ	【仕样书】マジックH/ネプギア和ネプテューヌ爱情度上升
チャラ夫	【仕样书】アイテム入手变化：ギャザリング城
デイビット・スニーク	【仕样书】强敌追加：ギャザリング城

进入**リーンボックス**会触发主线剧情，在这之前可以先去其他国家触发支线事件。触发了**リーンボックス**的剧情之后出现新地图**ギャザリング**城，消灭掉城内的危险种怪物之后获得的素材可以用来开发

斗技场的仕样书。靠近剧情点之后发生战斗。跟之前同样，**ロム**和**ラム**开战之前会获得新的变身装甲能力大幅提升，同时还会学会各自的EXE技能。战胜这个BOSS之后会发生**プラネテュ－ヌ**被**マジェコンヌ**攻陷的剧情，进入**プラネテュ－ヌ**后就会触发剧情进入BOSS战，战斗结束后本章就会结束。所以如果要进支配路线，在进去**プラネテュ－ヌ**之前就要将支配路线的条件全部达成。

BOSS：トリック・ザ・ハ－ド

BOSS每个回合会回复2万HP，攻击附带病毒和麻痹两种异常状态，原版打这个BOSS可以让支援技能有带异常状态无效的角色当女神的后卫，但本作却没了这么好的后卫技能，只能事先准备一些解除病毒状态的道具。**ロム**和**ラム**虽然这场强化了，但是依然不推荐让她们同时出场，让擅长魔法攻击的ラム出战即可。开场之后可以先让一个高防御力的厂商角色和ネプギア上去抵住BOSS不让它前进，ネプギア要兼顾回复，之后让**ユニ**和**ラム**女神化在背后用技能输出。ユニ可以跟コンパ组队，一旦队伍陷入困境的时候就换出来进行回复。战斗胜利后获得“【仕样书】トリックB”。

BOSS：マジック・ザ・ハ－ド

第二次对マジック・ザ・ハ－ド，推荐等级Lv50以上。因为不经过迷宫直接开战，所以开场要先用高速攻击蓄EXE槽同时削减BOSS的防御值。这场战斗跟之前在ギョウカイ墓场的时候不同，BOSS的实力大不如前，每个回合回复HP只有8000点，比トリック・ザ・ハ－ド都要少，所以打起来简单一些。BOSS的攻击是偏向魔法系的，所以防具最好选增加MEN的。BOSS在HP不多的时候会使出必杀技アポカリプス，只要是它要打的角色肯定逃不掉而且命中了一般都会被秒，一旦出现伤亡要及时复活。战斗胜利后获得“【仕样书】マジックW”。

第六章 マジェコンヌの猛き牙

Step1

开启地图 ギョウカイ墓场（重开）

情报收集

角色	奖励
ネプテュ－ヌ	ネプギア和ネプテュ－ヌ爱情度上升/【仕样书】マジックS
コンパ	【仕样书】ジャッジS/【仕样书】コンパの救急キット
ユニ	【仕样书】P・SPチャ－ジ2/【仕样书】ブレイブS/ユニ和ネプギア学会“シュタルクヴィ－タ”/ユニ和ネプギア爱情度上升
マニュアル	容量アップ 1024MB
ケイブ	ネプギア和ケイブ爱情度上升
5pb.	ネプギア和5pb.爱情度上升
ラム	ネプギア和ロム、ラム的爱情度上升

从这一章开始，每个国家的信仰值超过50%就可以获得让对应教祖加入的仕样书，具体后文详解，不过她们是否参战对结局并没有影响，所以不刷也没问题。



这一章的流程比较短，进入**ギョウカイ**墓场，到最深部的剧情点打败最终BOSS犯罪神**マジェコンヌ**，本章就会结束。

BOSS：犯罪神マジェコンヌ

战斗前建议先将防具“女神の腕轮”开发出来，开发不了至少也要给参战的人穿上最好的商店货。防御力高而且有范围回复技能的5pb.是首选支援角色。コンパ可以当其他人的后卫，必要时换出来回复。主力是ネプギア，剩下的空缺可以随意。这次的犯罪神マジェコンヌ比原版要好对付很多，至少不会每隔3个回合发动一次必杀技。必杀技“破界の导”通常在他HP不多的时候发动，伤害很高，命中的角色如果不防御有可能被秒杀，可以说是这场战斗最大的威胁。此外，犯罪神每个回合会回复10000HP，开战前建议先刷满EXE，破防之后就用大威力的EXE必杀技轰杀。

击败犯罪神**マジェコンヌ**之后本章就会结束，如果达成真结局的条件就会进入第七章，如果没达成就会根据其他结局的条件判定发生哪个结局。下面将会接着介绍第七章的流程。

第七章 禁忌の胎动

Step1

开启地图 ギャザリング城・地下、アイシクルホ－ル、无限回廊、ジュンクボックス

情报收集

角色	奖励
RED	ヒ－ルドリンク
ネコ	【仕样书】アイテム入手变化：ギャザリング城・地下
ブロッコリ－	【仕样书】ヒ－ルボトル
サイバ－コネクトツ－	P・SPチャ－ジ2
新人ハンタ－ちゃん	【仕样书】强敌追加：ギャザリング城・地下
ブラン	【仕样书】トリックS
マ－ベラスAQL	【仕样书】超万能药
5pb.	5pb.学会技能：5pb.オンステ－ジ
ユニ	ネプギア和ユニ爱情度上升
ファルコン	ネプギア和ファルコン爱情度上升
ラム	ネプギア和ロム、ラム的爱情度上升
ベ－ル	ネプギア和ベ－ル的爱情度上升
ケイブ	ネプギア和ケイブ的爱情度上升
铁拳	マッスルブ－スタ－Z
追加三个新地图后	
ネコ	【仕样书】アイテム入手变化：ジュンクボックス
ルシエルさん	【仕样书】强敌追加：ジュンクボックス
ファルコン	ネプギア和ファルコン爱情度上升
ケイブ	ネプギア和ケイブ的爱情度上升
击败トリック・ザ・ハ－ド后	
热血の驱け出し冒险者	【仕样书】强敌追加：无限回廊
冥界四郎	【仕样书】アイテム入手变化：无限回廊
击败ジャッジ・ザ・ハ－ド后	
虹男	【仕样书】アイテム入手变化：アイシクルホ－ル
中坚冒险者	【仕样书】强敌追加：アイシクルホ－ル

前往**ギャザリング**城・地下的剧情点找到远古的女神，之后回去**プラネテュ－ヌ**触发剧情，剧情之后地图会解锁**アイシクルホ－ル**、无限回廊、**ジュンクボックス**三个地方，三个地方的剧情点分别对应**トリック・ザ・ハ－ド**、**ブレイブ・ザ・ハ－ド**、**ジャッジ・ザ・ハ－ド**三个BOSS。其中打完无限回廊后**ガペイン**草原出现剧情点，进去触发剧情后跟**マジック・ザ・ハ－ド**战斗。重新击杀4天王之后回去**プラネテュ－ヌ**，本章结束。



终章 守护女神

Step1

开启地图 ギョウカイ墓场・终焉部

情报收集

角色	奖励
冥界四郎	【仕样书】喧哗空手 铁拳神
ビリ–さん	【仕样书】忍刀・蛇
ルシエルさん	【仕样书】エンジェルズフェザ–
仓库番	【仕样书】魔双刀・阴
新人ハンタ–ちゃん	【仕样书】极ドラゴンスレイヤ–
ケイブ	ネプギア和ケイブ爱情度上升
ベ–ル	ネプギア和ベ–ル两人爱情度上升并且学会合体技ブロ–クンファニグス
ユニ	ネプギア和ユニ爱情度上升
ファルコン	ネプギア和ファルコン爱情度上升
アイエフ	ネプギア和アイエフ爱情度上升
コンパ	ネプギア和アイエフ、コンパ爱情度上升
5pb.	ネプギア和5pb.爱情度上升

BOSS：真・マジェコンヌ

进入ギョウカイ墓场的时候就会马上触发剧情战斗，不过对手是下つ端和ワレチュ–，这是跟它们的最后一次战斗了。因为ギョウカイ墓场没有杂兵，如果提升EXE积蓄速度的仕样书没开发出来的话，建议在这场前哨战中积蓄EXE槽，之后不离开迷宫用道具回复，然后直接触发剧情点。另外，进迷宫前一定要事先准备免疫封技和免疫病毒状态的饰品。因为下つ端会使用封技的攻击，而最终BOSS的攻击自带高几率的病毒状态。触发迷宫里的剧情点之前，所有参战的女神或者女神候补生都要装上免疫病毒的饰品。

虽然是最终BOSS，但除了威力高一点之外跟之前的形态差不多，基本打法也是分散站在它四边攻击以避免被它一击打中多个角色。之后先破防然后再发动EXE必杀技或者合体技来秒它。

打败BOSS之后会进入第二场战斗，这次是ネプギア跟BOSS的单挑，不过开战的时候ネプギア的HP和SP甚至EXE槽都会回满，而且初始就是女神化状态，BOSS的实力也跟杂兵无异。用EXE必杀技连番轰炸将其击杀即可迎来真结局。



外传 救世的悲怆

虽然前作笔者是推荐先完成支配路线，但由于本作新增的圣剑路线要刷好感度的原因，从效率的角度来说笔者推荐大家二周目或之后再走支配路线。二周目继承等级之后BOSS战几乎没有任何难点的，所以这里就简单为大家讲解一下支配路线的流程。

外传开始之后回去プラネテュ–ヌ会得到关于魔剑的确切情报，之后开启新迷宫“ギャザリング城・地下”，触发迷宫中的剧情点，得到“古びた魔剑”。接着返回プラネテュ–ヌ触发剧情之后，ユニ、ノワ–ル、ベ–ル、ブラン、ロム和ラム会全部离队。之后前往ラステイション触发剧情两次，然后就会跟ノワ–ル和ユニ战斗。



战斗胜利后会进入剧情分支。如果达成了圣剑结局的条件就会进入圣剑的分支路线，否则这里就会将ノワ–ル她们杀死（果然杀了今井之后世界线变动率就超过了1%，其他人就都得死了啊）。

支配路线

之后要去ルウィ–和リ–ンボックス与剩下的女神战斗，其中ロム、ラム和ブラン因为人数多，所以难度也相对高一些。将其他国家的女神都杀掉之后，回去プラネテュ–ヌ触发剧情就将ネプテュ–ヌ也杀了（惟独这个让笔者拍手叫好的）。之后与剩下的厂商角色一起去ギョウカイ墓场打犯罪神マジェコンヌ，战斗胜利后迎来支配结局。

圣剑路线

没有杀死ノワ–ル，之后回去プラネテュ–ヌ触发剧情，开发得到了新武器“シェアブレイド”，之后ユニ她们会重新归队，同时出现新地图“ギョウカイ墓场・终焉部”，进去之前要做好充分的准备，特别是回复道具。因为触发里面的剧情点之后要跟犯罪神4天王以及最终BOSS进行5连战，中途无法打开菜单使用道具回复，只能在每场战斗开始前争取时间回复。跟真结局一样，击败了犯罪神マジェコンヌ之后会进行ネプギア和最终BOSS的单挑，ネプギア会获得新的变身装甲并且HP和SP会全部回复，轻松击杀BOSS就能迎来圣剑结局。

结局分支条件

本作一共有9个结局，其中4个国家各有一个结局，第三方厂商有一个，剩下的是普通结局、支配结局和真结局，另外还有一个新增的圣剑结局。在没有漏掉“情报搜集”的前提下（主要是第二章那三个）第一个决定分支的时点是第五章。

第五章结束

- 是否达成支配路线条件
  - YES → 外传 → 是否达成圣剑结局条件
    - YES → 圣剑结局路线
    - NO → 支配结局路线
  - NO → 第六章 → 是否达成真结局条件
    - YES → 第七章&真结局
    - NO → 其他结局

支配路线条件

1.第二章触发3个支配路线的条件；
2.プラネテュ−ヌ信仰值在55%以上；
3.ノワ−ル、フラン、ベ−ル加入队伍。

圣剑结局条件

1.ノワ−ル、ブラン、ベ−ル、ファルコン、ケイブ、サイバ−コネクトツ−、マ−ベラスAQL、铁拳加入队伍；
2.ネプギア与ユニ、ロム、ラム、ネプテュ−ヌ、ノワ−ル、ブラン、ベ−ル全员爱情度8以上。

真结局条件

1.ノワ−ル、ブラン、ベ−ル、サイバ−コネクトツ−、マ−ベラスAQL、铁拳这6人全部入队；
2.ネプギア与所有角色（不含DLC和教祖）爱情度在4以上
3.プラネテュ−ヌ、ラステイション、ルウィ−、リ−ンボックス4个国家信仰值在15%以上。

其他结局

プラネテュ−ヌ结局：プラネテュ−ヌ信仰值70%以上，ネプギア和ネプテュ−ヌ的爱情度在5以上。
ラステイション结局：ラステイション信仰值70%以上，ネプギア和ユニ、ノワ−ル的爱情度在5以上。
ルウィ−结局：ルウィ−信仰值70%以上，ネプギア和ロム、ラム、ブラン的爱情度在5以上。
リ−ンボックス结局：リ−ンボックス信仰值70%以上，ベ−ル的爱情度在5以上。
第三方结局：未满足上面的条件，但是ネプギア与コンパ、アイエフ、RED、ブロッコリ−、ケイブ、5pb.、サイバ−コネクトツ−、マ−ベラスAQL、铁拳这9个人的爱情度都在5以上。
普通结局：上面全部条件都达不到。

二周目继承要素&追加要素

读取通关存档进行二周目的话，上一周目几乎所有内容都会继承下来，其中包括玩家身上所有道具、金钱、仕样书获得情况和开发情况。部分剧情相关的关键道具不会继承，但是容量、制作游戏所需的载体等道具也是会继承下来的。

角色相关的情报几乎全部继承，包括等级、爱情度、技能。身上的装备会退到道具栏里面，并且穿上初始装备，而原本设定好的攻击招式也会还原，担心忘了的话在开新周目之前最好把招式记下来。另外，并不是角色初期就能使用，她们原本在什么时候加入就还是要到什么时候才能使用。

此外二周目还能得到新谜宫的仕样书以及斗技场追加对手的仕样书。

教祖加入方法

从第六章到结局为止，各国的信仰值达到50%以上的时候，进入该国进行情报收集并触发剧情就能获得让对应教祖加入的仕样书，开发成功后教祖就会参战。不过开发条件也非常苛刻，除了需要珍稀的素材之外，当地的信仰值还要再提升到75%以上，并且需要占用1024MB的容量。而一周目能拿到的容量大概只有3.3GB左右，所以要让她们全部加入必须二周目以后。另外，虽然仕样书开发状况会继承，但是就算上一周目开发了教祖加入的仕样书，下一周目也要到第六章她们才会加入。



实用资料

考虑到本作的仕样书系统是游戏的核心，而开发仕样书必须收集素材，因此这里终结了所有素材的取得方式以及怪物所在的迷宫，相信能给大家带来不少帮助。

全素材出处检索表（以假名、拼音排序）

名称	出处
$チエロ	掉落：ブブ−ン
$バイオリン	掉落：ビ−ン
12面ダイス	掉落：たまのり
2WINスティック	掉落：ブレイブ・ザ・ハ−ド（第3章）
D・キャストガン	掉落：ブレイブ・ザ・ハ−ド（第7章）
Iフル−ト	掉落：バ−ン
LING基盘	采取：ギョウカイ墓场・最深部
MAONI基盘	采取：世界中の迷宫・第二阶层等地
MODEL4基盘	采取：ダ−クネス60等地
アエル−の爪	掉落：アエル−
アスキ−の绊	掉落：アスキ−音乐队
あの日の思ひ出	掉落：八十祸津日神
イエロ−ブロック	掉落：テストリ
いにしえの…何かの珠	掉落：ロストドラゴン
いにしえよりのこうら	掉落：千年龟
イルカの尾ひれ	掉落：ドルフィン
イルカの最高级フカヒレ	掉落：センネンイルカ
インビジブルリボン	掉落：インビジブルガ−ル
ヴェノムリボン	掉落：ヴェノムガ−ル
エネルギ−パック	掉落：强化R4i−SDHC
エルデクリスタル	采取：无限回廊
エレキスイッチ	掉落：キャットナイト
おっさんの哀愁	掉落：オヤジディウス
おばけカボチャ	掉落：カボチャもん
おみくじスカイ	掉落：スカイもん
オリハルコン	采取：ギャザリング城・最深部
オリハルコンプレ−ト	掉落：コウケイキ
オレンジゼリ−	掉落：スライヌベス
オレンジの色素	“【仕样书】できる！涂装术”开发后商店购买/隐藏宝箱：世界中の迷宫・第二阶层

名称	出处
かにのこうら	掉落：モニガニ
かめのこうら	掉落：タートル
ギターコントローラー	掉落：审判の使徒
キノコの胞子	掉落：キノコ
くじら玉	掉落：ホエール
グリーンプレート	掉落：シカベーダー改
クリスタルスカル	掉落：クリスタルゴーレム
グリーンブロック	掉落：テリスト
くるくるシッポ	掉落：ブタベーダー
ぐるぐるシッポ	掉落：トンベーダー
ゴッドソウル	掉落：八万祸津日神
こぶりのくじら玉	掉落：セイントホエール
コンクリートの破片	采取：ミッドカンパニー
サカナの骨	掉落：ボーンフィッシュ
サカナの化石	掉落：シーラカンス
サッカーボール	掉落：うさたま
シナギノホック	掉落：しまものお兄さん
シビレゼリー	掉落：痹れスライヌ、パラライズスライヌ
シャドウリボン	掉落：シャドウガール
シャンプルの耳	掉落：超危険なシャンプル
スペースアンテナ	掉落：スペースベーダー
スライヌゼリー	掉落：スライヌ
するどいキバ	掉落：ヤマイヌ
セルアンテナ	掉落：ゼルベーダー
ダークソウル	掉落：犯罪神マジェコンヌ
ダンシングコントローラー	掉落：アルカイド
ダンボール	掉落：カブリカエル
チェックの尾ひれ	掉落：ドリコリンコプス
チンピラマスク	掉落：チンポラキャット
データクリスタル	采取：ゾーンオフエンドレス
てつぱち	掉落：オウチカエル
デルフィナスクリスタル	掉落：デルフィナス
ときめき	掉落：ときめきシスター
ドットアンテナ	掉落：シカベーダー
ドッドイヤー	掉落：ウサベーダー
とても大きなくちばし	掉落：ルフ
とても硬い土管の欠片	掉落：ドッゴーン
とても丈夫な蜘蛛の丝	掉落：ブラックスパイダー
ドラゴンソウル	掉落：封印サレシ灾厄
ドラゴンの牙	掉落：デッテリュー
ドラゴンの爪	掉落：エレメントドラゴン
ナスのヘタ	掉落：ナスビンダー
にゃあの爪	掉落：にゃあ
ヌコベーダーのヒゲ	掉落：ヌコベーダー
ネガティブな根っこ	掉落：人面树
ねこのびげ	掉落：あかみ
ねこの刚毛	掉落：タマ
ネコベーダーのヒゲ	掉落：ネコベーダー
ねこ用グローブ	掉落：ボクサーキャット
ハードカバー	掉落：ハードブレイカ
ハート型フレーム	掉落：博士
はことりの华丽な羽	掉落：はこどりキング
はことりの羽	掉落：はこどり
パチもんの回路	掉落：キラーマシーン
パックンのはなびら	采取：バーチャフォレスト・最深部
ハーブ	采取：バーチャフォレスト等地
パープルブロック	掉落：テリトス
パワーストーン	掉落：パルシエル
パンチョーマスク	掉落：パンチョーキャット
ビジュアルメモリ16X	掉落：ゼルガリオン
ビジュアルメモリ8X	掉落：ギャラクライザー
ひまわりの种	掉落：ひまわりん
ピンクの色素	"【仕样书】できる！涂装术"开发后商店购买/隐藏宝箱：ルウイー国际展示场・东馆
ピンクプレーと	掉落：アルファベーダー
ピンクリボン	掉落：シーガール
ファイルクリスタル	采取：ノーコネディメンション
フイシングコントローラー	掉落：ジャッジ・ザ・ハード（第4、7章）
プチアンテナ	掉落：プチベーター
プチ模样の欠片	掉落：プチドカーン
ブラックダイス	掉落：さるたま



名称	出处
ブラックリボン	掉落：ブレイムガール
フラッシュカード	掉落：マジック・ザ・ハード（第5、7章）
ブループレート	掉落：ベータベーダー
ブルーブロック	掉落：テリスリ
ブルーリボン	掉落：ゴーストガール
プロクションプレイ	掉落：トリック・ザ・ハード（第3、5、7章）
ブロックノーズ	掉落：ゾウベーダー
ヘルメット	掉落：モウカエル
ホイニンの触手	掉落：ネコリス
ボムの唇	掉落：ヒメダマ
ボムの导火线	掉落：ボムダマ
ボムの须	掉落：ブシダマ
ボロ布	掉落：ゴーストボーイ
ホワイトイヤー	掉落：ラビベーダー
マジェコンヌクリスタル	掉落：真・マジェコンヌ
マジックストーン	掉落：R4i-SDHC
マタンゴの胞子	采取：アタリー湿原
マルアンテナ	掉落：マルベーダー
ミスリル矿石	掉落：ミスリルゴーレム
メガトン不发弹	掉落：九十九式战车
メタルゼリー	掉落：钢スライヌ
めめっとした羽	掉落：ペンギン
ヤンキーマスク	掉落：ヤンキーキャット
よこしまなこころ	掉落：フシンシャ
ライオンのタテガミ	掉落：ライオンベーダー
リフレッシュハーブ	采取：アタリー湿原等地
レアプレード	掉落：コウケイキ
レースコントローラー	掉落：ブレイブ・ザ・ハード（第5章）
レオのタテガミ	掉落：レオベーダー
レットブロック	掉落：テスリト
ロストリボン	掉落：ロストガール
われだま	掉落：ワレチュー（第2、3章）
白の色素	"【仕样书】できる！涂装术"开发后商店购买/隐藏宝箱：レツゴウアイラン
贝から	采取：リビートリゾート
贝兽の角	采取：トリニティ湿原
冰の骸骨	掉落：スカルフォローズ
冰の结晶石	掉落：アイスゴーレム
冰结石	采取：ルウイー国际展示场・东馆
冰狼の爪	掉落：アイウフエンリル
病み	掉落：ヤンデレシスター
不发弹	掉落：自动防御システム、ヘビータンク
不可视布	掉落：インビジブルボーイ
产みたてタマゴ	掉落：シロタマもん
超硬いうろこ	掉落：ディノサウロイド
赤いゼラチン触手	掉落：ヒーリングスライヌ
赤い花びら	掉落：アペルドールン
赤い土管の欠片	掉落：ドゴーン
赤い种	掉落：ムーランルージュ



名称	出处
赤の色素	“【仕样书】できる！涂装术”开发后商店购买/隐藏宝箱：ギャザリング城
大きなはさみ	掉落：ビッククラブ
大トロスライヌゼリ–	掉落：メタボスライヌ
大根の叶	掉落：ダイコンダ–
大口径不发弹	掉落：パンツア–
地壳石	采取：マジェコンヌ制造工场
地狱のたてがみ	掉落：ケルベロス
电子イルカの尾ひれ	掉落：サイバ–ドルフィン
毒々しい花びら	掉落：ラフレシア
恶狼の爪	掉落：フロ–ズヴィトニル
二双式魔光动力炉	掉落：アンタレス
风结石	采取：バ–チャフォレスト・最深部等地
凤凰の羽	掉落：フェニックス
钢铁のこうら	掉落：メガタ–トル
高级ゼリ–	掉落：ぐったりゼリ–
割れたディスク	掉落：ディスくん
古龙の…なんかの宝玉	掉落：遗迹二栖マウ龙
古龙の…角みたいなやつ	掉落：ニ–ズヘッグ
古龙の…三日月形の…何?	掉落：クレセントドラゴン
骨くず	掉落：スケルトン
怪狼の爪	掉落：ヴァナルガンド
怪鸟の羽	掉落：ロック鸟/フレ–スヴェルグ
国际救援队バッジ	掉落：サンダ–バ–ド
海ガラス	采取：セプテットリゾ–ト
海神の尾ひれ	掉落：ラティメリア
黑いゼラチン触手	掉落：ハイヒ–ルスライヌ
黑い募金箱	掉落：スネグアヨイコ
黑の色素	“【仕样书】できる！涂装术”开发后商店购买/隐藏宝箱：リビ–トリゾ–ト
红莲石	采取：アンダ–インヴァ–ズ等地
虹色の花びら	掉落：アイマ–ブル
虹色の羽	掉落：极乐鸟
黄色い花びら	掉落：チュ–リップ
黄色い土管の欠片	掉落：ドガ–ン
黄色い种	掉落：ひめひまわりん
黄色の色素	“【仕样书】できる！涂装术”开发后商店购买/隐藏宝箱：アイシクルホ–ルトレジャ–
魂の契约书	掉落：キュベリエル
疾风石	采取：ギャザリング城・最深部
坚いブロックノ–ズ	掉落：バオベ–ダ–
金の延べ棒	派遣迷宫
金矿石	采取：ギャザリング城等地
巨大なゼリ–	掉落：ビックスライヌ
巨大なわれだま	掉落：毒ワレチュ–
绝零石	采取：ルウィ–国际展示场・西馆
狼の毛	掉落：チャイルドウルス

名称	出处
立派なアンテナ	掉落：マ–ルベ–ダ–
六装式魔光动力炉	掉落：デウス・エクス・マキナ
绿の色素	“【仕样书】できる！涂装术”开发后商店购买/隐藏宝箱：ミッドカンパニ–
麻痹蜘蛛の丝	掉落：パラライズスパイダ–
马鸟のタテガミ	掉落：ブレイジング马鸟
马鸟の尾	掉落：ポイズン马鸟
马鸟の翼	掉落：马鸟リ–ダ–
猛毒布	掉落：ヴェノムボ–イ
猛毒蜘蛛の丝	掉落：タランチュラ
梦イルカの尾ひれ	掉落：ドリ–ムドルフィン
谜の赤珠	掉落：电球天使
魔冰石	采取：アイシクルホ–ル
魔导ゼリ–	掉落：マジックスライヌ、魔导スライヌ
魔法の不发弹	掉落：エリアドミナンスマシン
魔法の契约书	掉落：はちべえ
魔风石	采取：ジュンクボックス
魔壳石	采取：无限回廊
魔狼の爪	掉落：フェンリルヴォルフ、フェンリル
魔力を持ったくちばし	掉落：鹳
魔石	掉落：マジックスト–ン
魔术式光制动力炉	掉落：キラ–マシン
魔炎石	采取：ギャザリング城・地下等地
魔装备の欠片	掉落：重龙骑兵
木のこうら	掉落：モリガメ
鸟の铜冠	掉落：ひこどり
鸟の王冠	掉落：ヒコドリキング
鸟の银冠	掉落：ひこどり王子
凝土石	采取：ミッドカンパニ–
漆黑のうろこ	掉落：デスト–カ–
青い花びら	掉落：ウエストポイント
青い土管の欠片	掉落：ドッカ–ン
青い种	掉落：ブル–サン
青の色素	“【仕样书】できる！涂装术”开发后商店购买/隐藏宝箱：ギャザリング城・最深部
青臭いナ–スキャップ	掉落：ナ–スピンダ–
燃えている骨	掉落：フレイムスケルトン
燃烧石	采取：アンダ–インヴァ–ズ等地
人参の叶	掉落：ニンジンダ–
熔岩のこうら	掉落：火山龟
杀人蜘蛛の丝	掉落：デススパイダ–
上质なスライヌゼリ–	掉落：ドでかスライヌ
上质な狼の毛皮	掉落：ハイイロオオカミ
身ぐるみはいだ小さな服	掉落：マダラチョラ
圣くじら玉	掉落：チャイルドホエ–ル
失われた圣劾布	掉落：ロストボ–イ
石ころ	采取：バ–チャフォレスト等地
世界树の叶	采取：ギャザリング城・最深部等地
水溶布	掉落：シ–ボ–イ
水色の色素	“【仕样书】できる！涂装术”开发后商店购买/隐藏宝箱：レツゴウアイラン
四角い眼镜	掉落：马鸟、デブ马鸟、トリック马鸟
碎れたディスク	掉落：ダ–クディスくん
铁パイプ	掉落：下つ端
铁骨入りコンクリ–ト	采取：マジェコンヌ制造工场
铁矿石	采取：ダ–クネス60等地
铜矿石	采取：世界中の迷宫等地
土管の欠片	掉落：ドカ–ン
外道ゼリ–	掉落：外道スライヌ
违法ROM	掉落：自动监视システム、SDHC、EDGE
违法チップ	掉落：M–3、M–3カスタム
违法メモリ	掉落：R–4
违法回路	掉落：DSTT、A2–i
小型回路	掉落：ビット
邪气眼	掉落：八亿祸津日神
新式魔光动力炉	掉落：キラ–マシンMK–2
星型フレ–ム	掉落：教授
血まみれのブ–メラン	掉落：ブ–メラン
炎の结晶石	掉落：ブレイズゴ–スト
炎狼の爪	掉落：フレイムフェンリル
妖蝶の羽	掉落：フェアリ–バタフライ

名称	出处
妖花の花びら	掉落：アルルーナ
夜月草	采取：アイリス草原等地
银矿石	采取：アタリ−湿原・最深部等地
愈し草	采取：バーチャフォレスト・最深部等地
月影布	掉落：シャドウボーイ
粘着性蜘蛛の丝	掉落：メガスパイダ−
蜘蛛の丝	掉落：スパイダ−
重合金プレ−ト	掉落：ライバルキ
灼热布	掉落：フレイムボーイ、マグマボーイ
灼热矿石	掉落：火山ヤドカリ
紫の色素	“【仕样书】できる！涂装术”开发后商店购买/隐藏宝箱：ダ−クネス60

全敌人出处总汇

注：同样是按照假名、拼音来排序，斗技场（コロシアム）的敌人不包含在表格中，BOSS和部分剧情强制战斗的敌人同样不包含在本表格中。注明了“变化”的项目表示在“ダンジョン变化”生效的情况下才会遇到该敌人。注明了“上位危险种”和“接触禁止种”敌人需要在“强敌追加”或“ダンジョン变化”生效的情况下才会遇到。

敌人	出现地点
A2−i	变化：ガペイン草原
DSTT	ルウィ−国际展示场・西馆
EDGE	ノ−コネディメンション・最深部
M−3	ダ−クネス60
M−3カスタム	バ−チャフォレスト・最深部
R−4	ミッドカンパニ−
R4i−SDHC	ミッドカンパニ−
R−4カスタム	サプライ道
SDHC	变化：ミッドカンパニ−
ア−マ−シエル	パナンジャングル
アイスガル−ダ	ルウィ−国际展示场（上位危险种）
アイスキャット	世界中の迷宫・第二阶层
アイスゴ−レム	变化：ルウィ−国际展示场・西馆
アイスフェンリル	ルウィ−国际展示场、レツゴウアイランド
アイスホエ−ル	アイシクルホ−ル（上位危险种）
アイマ−ブル	マジエコン制造工场
アエル−	ルウィ−国际展示场
あかみ	变化：ルウィ−国际展示场
アキレス	アンダ−インヴァ−ス（接触禁止种）
アスキ−音乐队	ノ−コネディメンション
アペルド−ン	アンダ−インヴァ−ス・最深部
アルファベ−ダ−	アンダ−インヴァ−ス
アルフレッド	变化：世界中の迷宫・第二阶层
アルル−ナ	变化：ノ−コネディメンション
アンタレス	忘却の遗迹（上位危险种）
イプシロン	变化：ダ−クネス60（接触禁止种）
インビジブルガ−ル	ギャザリング城・地下
インビジブルボ−イ	ギャザリング城・地下
ヴァナルガンド	アイシクルホ−ル
ウエストポイント	セプテントリゾ−ト
ヴェノムガ−ル	ギョウカイ墓场
ヴェノムボ−イ	ギョウカイ墓场
うさたま	アイリス草原
ウサベ−ダ−	ルウィ−国际展示场・东馆
ウマトリライダ−	无限回廊（上位危险种）
エリアドミナンスマシン	サプライ道（接触禁止种）
エレメントドラゴン	ガペイン草原
エンシェントドラゴン	バ−チャフォレスト・最深部（剧情）
オウチカエル	变化：レツゴウアイランド
オオリクガメ	サプライ道
オクリギャップ	ギャザリング城（接触禁止种）
オヤジディウス	变化：ノ−コネディメンション
カノ−プス	ノ−コネディメンション（上位危险种）
カプリカエル	リピ−トリゾ−ト
カボチャもん	ガペイン草原
ガルグイユ	ギャザリング城（上位危险种）
キノコ	バ−チャフォレスト・最深部
キャットナイト	ギャザリング城・地下（接触禁止种）
キュベリエル	变化：ノ−コネディメンション
キラ−スパイダ−	忘却の遗迹
キラ−マシン	世界中の迷宫・第二阶层（剧情）
キラ−マシンMK−2	ギョウカイ墓场・最深部（上位危险种）
キラ−モシ−ン	ミッドカンパニ−（上位危险种）
クリスタルゴ−レム	变化：ダ−クネス60
クレセントドラゴン	变化：ガペイン草原
ケルベロス	变化：レツゴウアイランド（接触禁止种）
コウケイキ	ヘルファイア洞窟（接触禁止种）
ゴ−ストガ−ル	ダ−クネス60
ゴ−ストボ−イ	ダ−クネス60
サイバ−ドルフィン	变化：レツゴウアイランド
サイバ−ホエ−ル	ゾ−ンオブエンドレス（接触禁止种）
さるたま	アイシクルホ−ル
サンダ−バ−ド	アイシクルホ−ル
シ−ガ−ル	セプテントリゾ−ト
シ−ボ−イ	セプテントリゾ−ト
シ−ラカンス	变化：レツゴウアイランド
シカベ−ダ−	ダ−クネス60
シカベ−ダ−改	リピ−トリゾ−ト
ジセダイキ	变化：ギャザリング城（接触禁止种）
しまものお兄さん	变化：ギャザリング城・最深部
シャドウガ−ル	ギャザリング城
シャドウボ−イ	ギャザリング城
シュジンコウキ	ミッドカンパニ−（接触禁止种）
シロタマもん	アイシクルホ−ル
シロナガス	变化：セプテントリゾ−ト（上位危险种）
スイカもん	变化：レツゴウアイランド
スカルフロ−ズン	变化：ルウィ−国际展示场・东馆
スケルトン	レツゴウアイランド
スネグアヨイコ	变化：ルウィ−国际展示场・东馆
スパイダ−	バ−チャフォレスト・最深部
スペ−スベ−ダ−	パナンジャングル
スライヌ	バ−チャフォレスト
スライヌベス	ミッドカンパニ−
スライヌ佛	サプライ道
セイントホエ−ル	变化：ガペイン草原（接触禁止种）
セルベ−ダ−	ジュンクボックス
センネンイルカ	变化：セプテントリゾ−ト
ゾウベ−ダ−	ミッドカンパニ−
ダ−クディスくん	ギョウカイ墓场・最深部
タ−トル	セプテントリゾ−ト（接触禁止种）
ダイコンダ−	バ−チャフォレスト
ダゴン	ジュンクボックス
タマ	变化：世界中の迷宫・第一阶层
たまのり	ルウィ−国际展示场・西馆
タランチュラ	アタリ−湿原・最深部
チャイルドウルフ	レツゴウアイランド
チャイルドホエ−ル	アイリス草原（上位危险种）
チュ−リップ	バ−チャフォレスト
チンピラキャット	ノ−コネディメンション・最深部
ディスくん	ギョウカイ墓场
ディノサウロイド	变化：ギャザリング城
デウス・エクス・マキナ	マジエコン制造工场（接触禁止种）
テコンキャット	セプテントリゾ−ト
デスストーカ−	变化：ガペイン草原
デススパイダ−	ギャザリング城・地下
テストリ	ジュンクボックス
テスリト	无限回廊
デッテリュ−	无限回廊
テトスリ	世界中の迷宫・第一阶层
デネブ	世界中の迷宫（接触禁止种）
デブ马鸟	アタリ−湿原・最深部
テムポ	トリニティ湿原
テリスト	世界中の迷宫・第二阶层
テリトス	ルウィ−国际展示场・东馆
ト−テ	トリニティ湿原
ト−テムポ−ル	トリニティ湿原
ドカ−ン	世界中の迷宫・第二阶层
ドガ−ン	ジュンクボックス
ときめきシスタ−	世界中の迷宫・第一阶层
ドゴ−ン	无限回廊
ドッカ−ン	アンダ−インヴァ−ス

FEATURE INFORMATION EXPRESS GUIDE

敌人	出现地点
ドッゴーン	变化：世界中の迷宫・第一阶层
ドでかスライヌ	ゾーンオブエンドレス（上位危险种）
ドリームドルフィン	アタリー湿原
ドリコリンコプス	ギョウカイ墓场・最深部
トリック马乌	パナンジャングル
ドルフィン	セプテントリゾート
トンベーダー	ギャザリング城
ナースピンダー	ガペイン草原（上位危险种）
ナスパラディン	ルウィー国际展示场・东馆（接触禁止种）
ナスピンダー	アタリー湿原・最深部
ナスライダー	マジェコン制造工场（上位危险种）
ニーズヘッグ	ギャザリング城
にゃあ	アイリス草原
ニンジンダー	パナンジャングル
ヌコベーダー	マジェコン制造工场
ネコベーダー	アタリー湿原
ネコリスナイト	パナンジャングル（上位危险种）
ハードブレイカー	世界中の迷宫・第二阶层（剧情）
バーン	ノーコネディメンション
ハイイロオオカミ	变化：世界中の迷宫・第二阶层
ハイヒールスライヌ	变化：ルウィー国际展示场・西馆
パオベーダー	变化：レツゴウアイランド
はこどり	变化：ミッドカンパニー
はこどりキング	变化：セプテントリゾート
はちべえ	变化：世界中の迷宫・第一阶层
パックン	バーチャフォレスト・最深部
パラライズスパイダー	ギャザリング城・最深部
パルシエル	アンダーインヴァース・最深部
バンチョーキャット	マジェコン制造工场
パンツァー	アイリス草原（接触禁止种）
ピーコック	无限回廊（接触禁止种）
ヒーリングスライヌ	变化：ダークネス60
ビーン	ノーコネディメンション
ひこどり	ガペイン草原
ヒコドリキング	アイシクルホール
ひこどり王子	ギョウカイ墓场・最深部
ビッグクラブ	リビートリゾート
ビッグスライヌ	バーチャフォレスト、ノーコネディメンション・最深部
ビット	ゾーンオブエンドレス、ミッドカンパニー
ビットカスタム	忘却の遗迹
ひまわりん	ガペイン草原
ヒメダマ	アンダーインヴァース・最深部
ひめひまわりん	マジェコン制造工场
ブーメラン	レツゴウアイランド
フェアリーバタフライ	变化：ミッドカンパニー
フェニックス	世界中の迷宫・第一阶层&第二阶层
フェンリスヴォルフ	バーチャフォレスト
フェンリル	セプテントリゾート
フォーマルハウト	变化：世界中の迷宫・第一阶层（接触禁止种）
ブシダマ	ヘルファイア洞窟
フシンシャ	レツゴウアイランド
ブタベーダー	ギョウカイ墓场
ブチドカーン	ギョウカイ墓场・最深部
ブチベーダー	ルウィー国际展示场・西馆
ブブーン	ノーコネディメンション
ブラックスパイダー	变化：世界中の迷宫・第二阶层
ブルーサン	ギャザリング城・最深部
ブレイジング马乌	パナンジャングル
ブレイズゴーレム	变化：アンダーインヴァース
ブレイズホエール	ヘルファイア洞窟（上位危险种）
フレイムガール	アンダーインヴァース
フレイムスケルトン	变化：アンダーインヴァース
フレイムフェンリル	アンダーインヴァース
フレイムボーイ	アンダーインヴァース
フローズヴィトニル	ノーコネディメンション
フロリスタン	ヘルファイア洞窟
ベータベーダー	无限回廊
ヘビータンク	忘却の遗迹
ペンギン	变化：セプテントリゾート
ポイズン马乌	アタリー湿原・最深部
ホイニン	バーチャフォレスト・最深部

敌人	出现地点
ホエール	セプテントリゾート（上位危险种）
ポール	トリニティ湿原
ボーンフィッシュ	リビートリゾート
ボクサーキャット	忘却の遗迹
ボスリザード	リビートリゾート（上位危险种）
ボムダマ	ゾーンオブエンドレス
マールベーダー	忘却の遗迹
マキシマムスライヌ	变化：ダークネス60（上位危险种）
マグマガール	ヘルファイア洞窟
マグマボーイ	ヘルファイア洞窟
マジックストーン	变化：ルウィー国际展示场・西馆
マジックスライヌ	变化：ギャザリング城
マダラチョウ	变化：ガペイン草原
マタンゴ	アタリー湿原
マルベーダー	世界中の迷宫・第一阶层
ミスリルゴーレム	变化：ギャザリング城・最深部
ムーランルージュ	アイリス草原
ムボー	トリニティ湿原
メガスパイダー	变化：アンダーインヴァース
メガタートル	レツゴウアイランド
メタボスライヌ	アタリー湿原（上位危险种）
メタルシエル	ルウィー国际展示场・西馆
メネシスパイダー	サプライ道
モウカエル	アタリー湿原
モリガニ	パナンジャングル
モリガメ	アイリス草原
ヤマイヌ	变化：ノーコネディメンション・最深部
ヤンキーキャット	リビートリゾート
ヤンデレシスター	ジュンクボックス
ライオンベーダー	世界中の迷宫・第二阶层
ライバルキ	ギョウカイ墓场
ラビベーダー	アタリー湿原・最深部
ラフレシア	变化：セプテントリゾート
リザードキング	变化：レツゴウアイランド（上位危险种）
リバースハンド	变化：ノーコネディメンション・最深部
リュウオウ	ノーコネディメンション・最深部（剧情）
ルフ	变化：アンダーインヴァース
レオベーダー	ギャザリング城
レガシー	トリニティ湿原（接触禁止种）
ロイヤルドラゴン	トリニティ湿原
ロストガール	变化：ギャザリング城・最深部
ロストドラゴン	变化：ギャザリング城
ロストボーイ	变化：ギャザリング城・最深部
ロック鸟	ノーコネディメンション（接触禁止种）
八百祸津日神	ギョウカイ墓场（上位危险种）
八千祸津日神	ジュンクボックス（上位危险种）
八万祸津日神	サプライ道（上位危险种）
八亿祸津日神	变化：バーチャフォレスト・最深部（上位危险种）
八兆祸津日神	变化：世界中の迷宫・第一阶层（上位危险种）
百式型装甲战斗车両	变化：世界中の迷宫・第一阶层
瘘れスライヌ	变化：アンダーインヴァース
博士	ノーコネディメンション
超绝危险なシャンプル	パナンジャングル（接触禁止种）
超危险なシャンプル	リビートリゾート（接触禁止种）
川鸟教授	世界中の迷宫・第一阶层（剧情）
电球天使	变化：バーチャフォレスト・最深部
封印サレシ灾厄	世界中の迷宫（上位危险种）
钢スライヌ	ギャザリング城・最深部
规格外スライヌ	トリニティ湿原
火山ヤドカリ	变化：アンダーインヴァース
火山龟	变化：セプテントリゾート
极乐鸟	变化：バーチャフォレスト・最深部
教授	世界中の迷宫・第二阶层
九十九式战车	ジュンクボックス（接触禁止种）
绝对神の下仆	アタリー湿原（接触禁止种）
理性を失いし龙人兵	アンダーインヴァース（上位危险种）
马乌リーダー	バーチャフォレスト
弩级スライヌ	变化：ギャザリング城（上位危险种）
千年龟	ギョウカイ墓场・最深部（接触禁止种）
强化R4i-SDHC	变化：ミッドカンパニー

敌人	出现地点
强化アイスガルーダ	变化：ルウィー国际展示场・东馆（上位危险种）
强化アイスフェンリル	变化：ルウィー国际展示场
强化アキレス	变化：アンダーインヴァース・最深部（接触禁止种）
强化カノープス	变化：ノーコネディメンション（上位危险种）
强化キラーモシーン	变化：ミッドカンパニー（上位危险种）
强化シュジンコウキ	变化：ミッドカンパニー（接触禁止种）
强化ナスパラディン	变化：ルウィー国际展示场・西馆（接触禁止种）
强化フレイムフェンリル	变化：アンダーインヴァース・最深部
强化フローズヴィトニル	变化：ノーコネディメンション
强化ロック鸟	变化：ノーコネディメンション・最深部（接触禁止种）
强化理性を失いし龙人兵	变化：アンダーインヴァース（上位危险种）
人面树	变化：ギャザリング城
森クジラ	ガペイン草原（接触禁止种）
特盛スライヌ	ギャザリング城・地下（上位危险种）
外道スライヌ	ノーコネディメンション・最深部
危险なシャンプル	变化：ダークネス60
污染アペルドーン	アンダーインヴァース・最深部
污染アルルーナ	变化：ノーコネディメンション
污染ウエストポイント	セプテントリゾート
污染ウサベーダー	ルウィー国际展示场・东馆
污染カボチャもん	ガペイン草原
污染キノコ	バーチャフォレスト・最深部
污染クリスタルゴーレム	变化：ダークネス60
污染クリスタルゴーレム	变化：ルウィー国际展示场・西馆
污染シーラカンス	变化：レツゴウアイランド
污染シロタマもん	アイシクルホール
污染スイカもん	变化：レツゴウアイランド
污染ゾウベーダー	ミッドカンパニー
污染チャイルドウルフ	レツゴウアイランド
污染チューリップ	バーチャフォレスト・最深部
污染ディノサウロイド	变化：ギャザリング城
污染デスストーカー	变化：ガペイン草原
污染トンベーダー	ギャザリング城
污染ヌコベーダー	マジェコン制造工场
污染ネコベーダー	アタリ湿原
污染ハイイロオオカミ	变化：世界中の迷宫・第二阶层
污染パオベーダー	变化：レツゴウアイランド
污染ひまわりん	ガペイン草原
污染ひめひまわりん	マジェコン制造工场
污染フェアリーバタフライ	变化：ミッドカンパニー
污染ブタベーダー	ギョウカイ墓场
污染ブルーサン	ギャザリング城・最深部
污染ブレイズゴーレム	变化：アンダーインヴァース
污染ボーンフィッシュ	セプテントリゾート
污染マダラチョウ	变化：ガペイン草原
污染マタンゴ	アタリ湿原
污染ミスリルゴーレム	变化：ギャザリング城・最深部
污染ムーランルージュ	アイリス草原
污染ヤマイヌ	变化：ノーコネディメンション・最深部
污染ライオンベーダー	世界中の迷宫・第二阶层

敌人	出现地点
污染ラビベーダー	アタリ湿原・最深部
污染ラフレシア	变化：セプテントリゾート
污染ルフ	变化：アンダーインヴァース
污染レオベーダー	ギャザリング城
污染火山ヤドカリ	变化：アンダーインヴァース
污染极乐鸟	变化：バーチャフォレスト・最深部
污染人面树	变化：ギャザリング城
污染鹌	变化：世界中の迷宫・第二阶层
污染重龙骑兵	变化：バーチャフォレスト・最深部
鹌	变化：世界中の迷宫・第二阶层
遗迹ニ栖マウ龙	忘却の遗迹（接触禁止种）
真のゲーマー	バーチャフォレスト
重龙骑兵	变化：バーチャフォレスト・最深部
自动防卫システム	マジェコン制造工场
自动监视システム	变化：ノーコネディメンション・最深部

非剧情相关仕样书取得方法

注：以下内容主要介绍一些迷宫隐藏宝箱或者敌人掉落等剧情和情报收集中不会得到的仕样书的取得方法。主线相关的迷宫每次开启之后都能从情报收集中得到入手道具变化和强敌追加相关的仕样书，此外还有很多是情报收集取得，因为流程里有注明，这里就不再累赘。

名称	取得方法
ヒールポッド	派遣迷宫：セプテントリゾート Clear
ヒールドリンク	掉落：モリガメ
ヒールボトル	斗技场：对女神歼灭兵器
ネプビタンC	隐藏宝箱：アンダーインヴァース
ネプビタンスペシャル	隐藏宝箱：ギャザリング城・地下
ネプビタンEXⅡ	派遣迷宫：パナンジャングル Clear
お手制ドリンクC	隐藏宝箱：リピートリゾート
お手制ドリンクH	掉落：ポイズン马鸟
P・SPチャージ	宝箱：ルウィー国际展示场・东馆
ヒーロードリンク	派遣迷宫：ガペイン草原 Clear
ヒーロードリンクC	隐藏宝箱：ギョウカイ墓场
パララキシン	宝箱：リピートリゾート
リフレクス	隐藏宝箱：ミッドカンパニー
タフミール	掉落：アスキー音乐队
アンチパラライズ	宝箱：ルウィー国际展示场・东馆
アンチシール	宝箱：ルウィー国际展示场・西馆
アンチウイルス	宝箱：世界中の迷宫・第一阶层
万能药	派遣迷宫：アタリ湿原 Clear
超万能药	宝箱：无限回廊
生命の欠片	宝箱:バーチャフォレスト
元气の欠片	宝箱：ノーコネディメンション・最深部
元气の块	斗技场：机械仕挂けの神
复活ペン	隐藏宝箱：マジェコン制造工场
苏生ペン	斗技场：马鸟牧场
イジェクトボタン	宝箱：ダークネス60
ビームセイバー	宝箱：ミッドカンパニー
ビームバスター改	宝箱：ノーコネディメンション
グラムブレイズ	宝箱：マジェコン制造工场
ハイゼンスレイ	宝箱：パナンジャングル
レールガン	宝箱：ギョウカイ墓场
ヴィンテージライフル	斗技场：机动兵器歼灭战
リニアレールガン	斗技场：钢の勇者
グリーンワンド	宝箱：アタリ湿原・最深部
たいせんエンピツ	斗技场：铁壁の守り
ブルーワンド	斗技场：双璧の守り
ブラックワンド	斗技场：ルウィーの女神候补生ロム
グリーンスタッフ	宝箱：アタリ湿原・最深部
スライヌエンピツ	斗技场：墓场に栖む龙
イエロースタッフ	斗技场：双璧の守り
ブラックスタッフ	斗技场：ルウィーの女神候补生ラム
无名刀	宝箱：ギャザリング城・地下
妖刀・村正	宝箱：ジュンクボックス
エクスカリバー	斗技场：八十祸津日神招来
レーヴァテイン	斗技场：プラネテューヌの女神
龙刀・桐生	斗技场：森の神招来



名称	取得方法
ドラゴンキラ―	斗技场：下つ端の挑战状
エリュシオン	斗技场：好敌手
デュランダル	斗技场：受け继がれる意思
ブレイドハンマ―	斗技场：墓场に栖む龙
ハードクラッシャ―	斗技场：审判の使徒袭来
アイアンランス	斗技场：ゲハードが产みしネズミ
グングニル	斗技场：审判の使徒袭来
ギガトキシン	宝箱：アンダ―インヴァ―ス
汗散る去り散る酸	宝箱：ギャザリング城・最深部
突然变异种の血	斗技场：续・下つ端の挑战状
ヴェノムクロ―改	宝箱：ノ―コネディメンション
パラライズクロ―改	宝箱：アイリス草原
ブラッドクロ―	斗技场：超大量发生地狱
霸王の爪	斗技场：杀戮の冲动
银のおもちゃセット	宝箱：ギョウカイ墓场
最高级おもちゃセット	斗技场：超宇宙勇者诞生
まじんかつぱ(嬉)	宝箱：アタリ―湿原・最深部
ゲマ(怒)	宝箱：マジェコン制造工场
ゲマ(笑)	斗技场：幼女大好き
PLA-00/BL	斗技场：对女神歼灭兵器
ほうき	斗技场：双璧の守り
V-000/BL	斗技场：ぺろぺろしちゃうぞ
时空の腕轮	宝箱：世界中の迷宫・第一阶层
大魔王の腕轮	宝箱：アイリス草原
女神の腕轮	宝箱：ギャザリング城
Vクリスタル	派遣迷宫：ヘルファイア洞窟 Clear
狩りのお守り	派遣迷宫：ヘルファイア洞窟 Clear
焰の纹章	派遣迷宫：サプライ道 Clear
Tフォ―ス	派遣迷宫：サプライ道 Clear
モンキ―ブレスレット	宝箱：ジュンクボックス
シロネコストラップ	宝箱：无限の回廊
しいたけブレスレット	宝箱：ギャザリング城・地下
ヌンチャクストラップ	宝箱：アイシクルホ―ル
トラベドヘゾロン	宝箱：パナンジャングル
今年の水着！	掉落：リザ―ドキング
ネプギア手帐	派遣迷宫：ミッドカンパニ― Clear
ユニ改造计划ノ―ト	掉落：强化アイスフェンリル
ロムのお绘かき账 ロム篇	掉落：ガルグイユ
ロムのお绘かき账 ラム篇	掉落：シロガナス
ネプテュ―ヌコレクション	掉落：强化フォロ―ズヴィドニル
メイド H	宝箱：ギョウカイ墓场
メイド S	宝箱：ギョウカイ墓场
メイド W	宝箱：ギョウカイ墓场
メイド B	宝箱：ギョウカイ墓场
メイド L	宝箱：ギョウカイ墓场
DXシルバ―	派遣迷宫：ギャザリング城 Clear
ラウンドエックス	派遣迷宫：アイシクルホ―ル Clear



名称	取得方法
NTD-64	派遣迷宫：无限回廊 Clear
コンパイルハ―トの书本	斗技场：犯罪神觉醒
デルフィナスの书	斗技场：その名はデルフィナス
黑の书	掉落：ノワ―ル（支配路线）
白の书	掉落：ブラン（支配路线）
绿の书	掉落：ベ―ル（支配路线）
天使の书	掉落：キュベリエル
恶魔の书	掉落：ルフ
できる！涂装术	宝箱：ミッドカンパニ―
ダンジョン追加：ダ―クネス60	宝箱：バ―チャフォレスト
ダンジョン追加：レツゴウアイランド	隐藏宝箱：世界中の迷宫・第二层
ダンジョン追加：パナンジャングル	第二章在ラステイション收集情报
ダンジョン追加：忘却の遗迹	隐藏宝箱：パナンジャングル
ダンジョン追加：ヘルファイア洞窟	隐藏宝箱：忘却の遗迹
ダンジョン追加：サプライ道	隐藏宝箱：ヘルファイア洞窟
ダンジョン追加：トリニティ湿原	隐藏宝箱：サプライ道
ダンジョン变化：ダ―クネス60	第二章在ラステイション收集情报
ダンジョン变化：レツゴウアイランド	隐藏宝箱：パナンジャングル
ダンジョン变化：バ―チャフォレスト最深部	隐藏宝箱：ノ―コネディメンション
ダンジョン变化：ミッドカンパニ―	隐藏宝箱：アタリ―湿原・最深部
ダンジョン变化：国际展示场	掉落：ブレイブ・ザ・ハ―ド
ダンジョン变化：ノ―コネディメンション	宝箱：ギョウカイ墓场
ダンジョン变化：アンダ―インヴァ―ズ	宝箱：マジェコンヌ制造工场
ダンジョン变化：ガペイン草原	宝箱：ギャザリング城
ダンジョン变化：ギャザリング城	掉落：ブレイブ・ザ・ハ―ド
ダンジョン变化：セプテットリゾ―ト	隐藏宝箱：ギャザリング城・地下
ダンジョン变化：世界中の迷宫	宝箱：アイシクルホ―ル
取得经验值UP	掉落：八亿祸津日神
取得クレジットアップ	隐藏宝箱：レツゴウアイランド
アイテムドロップ率アップ	掉落：シュジンコウキ
バックアタック删除	掉落：クレセントドラゴン
常にシンボルアタック	掉落：强化フレイムフェンリル
限界突破	掉落：自动防御システム
必ず逃走できる	派遣迷宫：ノ―コネディメンション Clear
メニュ―でつぶやき	宝箱：ゾ―ンオフエンドレス
シンボル击破でも入手	八百祸津日神
原画チック眉毛	派遣迷宫：リビ―トリゾ―ト Clear
ネプトラルタワ―	派遣迷宫：バ―チャフォレスト・最深部 Clear
太阳の键	派遣迷宫：ギョウカイ墓场 Clear
月の键	派遣迷宫：トリニティ湿原 Clear
フェリス保险加入	派遣迷宫：トリニティ湿原 Clear



游戏心得篇

派遣迷宫

派遣迷宫是本作新增的模式，同时也是本作最耗时的奖杯之一。这个模式是让我们委托**ステラ**去那些我们曾经去过的迷宫冒险。当然她看到的迷宫跟我们不一样，有很多层的。我们委托**ステラ**进入迷宫的时候可以指定让她走多少层然后回来，当然全部楼层都闯过之后，这个迷宫才算完成。

ステラ闯迷宫是按现实时间算的，就算让PSV待机，她也会自动在里面走。到时间就会回来，当然也有可能提前死回来。如果冒险失败，**ステラ**身上的武器和衣服饰品就会全部丢失。（她到底在迷宫里被干了什么！）**ステラ**有等级的概念，每次进入迷宫的时候都是LV1，之后能够升级并且增强实力，但是出来之后就会还原。

ステラ冒险的情况会在第一页的时间表显示出来，比如什么时候到第几层，那里遇到了什么怪物等等。我们每次委派她出去的时候一定要量力而行，比如上一次失败了的话，可以看一下她上一次走到第几层，然后这次就设定到那个楼层附近，等她拿到好的装备回来之后再慢慢深入。贪心的结果通常会得不偿失。

早期的迷宫只需要1个小时左右就能走完，但是后期消耗的时间会越来越长，甚至要花上数个小时到一整天时间的。挑战后期的迷宫时要偏重培养**ステラ**的生存能力。

ステラ闯迷宫的结果是出发的那一瞬间就决定了的，只是到时间之前我们不会知道结果。值得注意的是，如果在她冒险的期间被检测到PSV的时间调整过，冒险就会“从头开始”，以防止玩家作弊。但是如果PSV连接网络自动更新了时间的话，也会导致ステラ“回到起点”。所以冒险的期间最好还是飞行模式中进行，或者关掉PSV的自动更新时间功能以免发生悲剧。



哪些仕様书要优先开发？

因为本作比家用机版增加了很多非常实用的系统，所以实际上第一次通关、打全结局、练级等方面都比PS3要轻松很多倍，如果不是令人头疼的派遣迷宫，白金难度远低于《mk2》。这部分为大家将这些重要的仕样书总结出来，并整理出一套明确的开发方法。当然，早期也有部分仕样书就算你有条件也不一定打得过危险种怪物。但第五章之后的相信几乎都难不倒大家。

第二章以后

シンボル击破：简单击破系统，地图上的攻击可以直接拍死等级过低的敌人，目前作用不大，但是第五章之后会发挥非常重要的效果。

敌を弱くに：让所有敌人变弱的仕样书，跟“敌を强くに”相对，如果你纯粹想轻松通关的话，这个仕样书必须开发。

トレジャ-ハンタ-：怪物的素材掉落率增加，你懂的。

イジェクトボタン：直接从迷宫脱离的道具，素材容易找而且购买成本低，采集素材的时候能节省很多跑迷宫的时间。

なりゆき☆ダンジョン：开启派遣迷宫，因为考验运气而且是实时的，所以这个模式绝对是本作白金最花时间的东西，越早开始玩越好。

强敌追加：刷素材必备。

开发步骤

仕様书	必要素材	取得地点or时期	取得方法
シンボル击破	仕样书	第二章	“みんつぶ”取得
	大きなはさみ	リビ-トリゾ-ト	掉落：ビッグクラブ（危险种）
	サカナの骨	リビ-トリゾ-ト	掉落：ボ-ンフイッシュ
敌を弱くに	仕样书	第二章	“みんつぶ”取得
	蜘蛛の丝	バ-チャフォレスト・最深部	掉落：スパイダ-
ダンジョン追加：ダ-クネス60	仕样书	バ-チャフォレスト	宝箱
	马鸟の翼	バ-チャフォレスト	掉落：马鸟リ-ダ-
	巨大なぜリ-	バ-チャフォレスト	掉落：ビックスライヌ
トレジャ-ハンタ-	仕样书	ミッドカンパニ-（强敌追加后）	掉落：シュジンコウキ（接触禁止种）
	イルカの尾ひれ	セプテントリゾ-ト	掉落：ドルフィン（危险种）
	パチもんの回路	ミッドカンパニ-（强敌追加后）	掉落：キラ-モシ-ン（上位危险种）
イジェクトボタン	仕样书	ダ-クネス60	宝箱
	石ころ	バ-チャフォレスト	采集
	蜘蛛の丝	バ-チャフォレスト・最深部	掉落：スパイダ-
	ダンボ-ル	リビ-トリゾ-ト	掉落：カブリカエル
强敌追加：リビ-トリゾ-ト	仕样书	第二章	情报收集
	魔狼の爪	バ-チャフォレスト・最深部	掉落：フェンリスヴォルフ
	ドットアンテナ	ダ-クネス60	掉落：シカベ-ダ-
	キノコの孢子	バ-チャフォレスト・最深部	掉落：キノコ
强敌追加：ミッドカンパニ-	仕样书	第二章	情报收集
	シャンプルの耳	リビ-トリゾ-ト（强敌追加后）	超危险なシャンプル（接触禁止种）
	小型回路	ミッドカンパニ-	掉落：ビット
	オレンジゼリ-	ミッドカンパニ-	掉落：スライヌベス
なりゆき☆ダンジョン解禁	仕样书	第一张	情报收集
	巨大なぜリ-	バ-チャフォレスト	掉落：ビックスライヌ

第五章以后

シンボル击破でも入手：简单击破敌人之后会当作战斗胜利，不仅能够取得金钱、经验值和素材奖励，连爱情度都会增加。最好在第五章ギョウカイ墓场关闭前开发完成。

イケイケEXEドライヴ：EXE槽积蓄加速，解锁后打斗技场和一些没机会刷EXE槽的战斗会轻松很多，所以你懂的。

コロシアム解禁：奖杯、最强武器必须开启的模式，调整信仰值也有很大帮助。

开发步骤

仕様书	必要素材	取得地点or时期	取得方法
シンボル击破でも入手	仕样书	ギョウカイ墓场（强敌追加后）	掉落：八百祸津日神（上位危险种）
	割れたディスク	ギョウカイ墓场	掉落：ディスくん
	木のこうら	アイリス草原	掉落：モリガメ
イケイケEXEドライヴ	仕样书	第四章	みんつぶ
	重合金プレ-ト	ギョウカイ墓场（强敌追加后）	掉落：ライバルキ（接触禁止种）
コロシアム解禁	仕样书	第五章	みんつぶ
	古龙の…角みたいなやつ	ギャザリング城	掉落：ニ-ズヘッグ
强敌追加：ギョウカイ墓场	仕样书	第四章	情报收集
	割れたディスク	ギョウカイ墓场	掉落：ディスくん
	妖蝶の羽	ミッドカンパニ-（迷宫变化后）	掉落：フェアリ-バタフライ
	魔石	ルウイ-国际展示场・西馆（迷宫变化后）	掉落：マジックスト-ン



仕样书	必要素材	取得地点or时期	取得方法
ダンジョン変化：ミッドカンパニ－	仕样书	アタリ－湿原・最深部	宝箱
	プロクションプレイ	第三章剧情战斗	掉落：トリック・ザ・ハ－ド
	パチもんの回路	ミッドカンパニ－（强敌追加后）	掉落：キラ－モシ－ン（上位危险种）
	马乌の尾	アタリ－湿原・最深部	掉落：デブ马乌
ダンジョン変化：ルウィ－国际展示场	仕样书	第三章	掉落：ジャッジ・ザ・ハ－ド
	2WINスティック	第三章	掉落：ブレイブ・ザ・ハ－ド
	妖蝶の羽	ミッドカンパニ－（迷宫变化后）	掉落：フェアリ－バタフライ
	ボムの导火线	ゾ－ンオブエンドレス	掉落：ボムダマ

第六章以后

ダメ－ジ限界突破： 最重要的仕样书之一，因为所有角色单Hit最高伤害限制了9999，但到了后期这个数字的背后很可能有好几万！挑战斗技场必备。

ラプラス・アイ： 迷宫里可以看到隐藏宝箱的位置，要刷其他仕样书或道具必备。

开发步骤

仕样书	必要素材	取得地点or时期	取得方法
ダメ－ジ限界突破	仕样书	マジェコン制造工场	掉落：自动防御システム
	六装式魔光动力炉	マジェコン制造工场（强敌追加后）	掉落：デウス・エクス・マキナ
ラプラス・アイ	仕样书	第五章	みんつぶ
	ヴェノムリボン	ギョウカイ墓场	掉落：ヴェノムガ－ル
	臭い泥	ノ－コネディメンション（迷宫变化后）	掉落：リバ－スハンド
强敌追加：マジェコン制造工场	仕样书	第五章	情报收集
	重合金プレ－ト	ギョウカイ墓场（强敌追加后）	掉落：ライバルキ（接触禁止种）
	妖花の花びら	ノ－コネディメンション（迷宫变化后）	掉落：アルル－ナ
ダンジョン変化：ノ－コネディメンション	仕样书	ギョウカイ墓场	宝箱
	フラッシュカ－ド	第五章	掉落：マジック・ザ・ハ－ド
	割れたディスク	ギョウカイ墓场	掉落ディスくん

信仰值调整

由于所有主机和教祖都要加入，所以一周目以内每个势力都要把信仰值刷到高数值。推荐的信仰流动方向如下：

1.マジェコンヌ→ルウィ－

任务：1.まさゆきのダンジョン（不过讨伐对象在ギョウカイ墓场）
2.はっぴぃにゅう
3.ルウィ－以外全部沉没
4.ルウィ－教会からの依頼

2.ルウィ－→ラステイション

任务：1.无くしたボンボン
2.ラステイションの鸦たち
3.困ったお供

3.ラステイション→リ－ンボックス

任务：1.一日一条
2.神素材求む
3.ふむふむ

4.リ－ンボックス→プラネテュ－ヌ

任务：1.性能を确认せよ！
2.お愿いニャ

快速升级方法

正如前面所说，想快速升级必须先开发“**シンボル**击破でも入手”。之后可以继续在**ギョウカイ**墓场刷八百祸津日神和**ライバルキ**。其他地图开发了强敌追加之后都可以刷。如果想更有效的话可以开发“迷宫变化：**アタリ**－湿原”，之后进去湿原的最深部。刷里面的**メタボスライヌ**，虽然地图上显示只有1只，但触发战斗之后会看到3、4只一起，所以如果配合经验值增加的仕样书，直接简单击破它们的话能获得40万经验值！除此之外，开发了“强敌追加：**ギョウカイ**墓场”之后也可以去这个迷宫的第二层刷千年龟，这个就真的1只40万经验值。

如何刷爱情度

提升爱情度要依靠开发游戏光盘。在红色的创意芯片里面有一个“LV5**ハ－レム**”的芯片，可以去**アイリス**草原采取到。烧录出游戏给**ネプギア**装上之后，跟她组前后卫的角色爱情度就会高速飞涨。之后依靠“**シンボル**击破でも入手”，在大地图上刷一会杂兵，爱情度很快就刷满。



白金全攻略

奖杯总数	41	铜杯	27	银杯	9	金杯	4	白金	1

白金难度	2/10
白金所需时间	40小时左右（有较大波动）
在线或联机奖杯	0
最少周目	2
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	飞行模式

白金路线

综述：由于本作的结局数量众多，而且条件比较繁琐，虽然用“S/L大法”理论上可以一周目全结局，但从效率来说远远不及多周目，因为二周目几乎可以继承全部东西，所以通关可以很快，而且因为有二周目要素，以及教祖加入等条件，一周目白金是不可能的。话虽如此，9个结局也并不意味着我们要老老实实地打9周目（除非你想收全CG）。只要理清这些结局的关系，两周目左右是最合适的。因为圣剑结局的加入，笔者推荐大家在第一周目先刷真结局、普通结局以及阵营相关的其他结局。剩下支配和圣剑结局到二周目刷。下面为大家简单介绍一下白金路线。

1.正常地开始流程攻略游戏，推进流程的过程中记住不要放过地图上任何一个情报收集。第五章之前都可以随意地玩。进入第五章之后按照上文“哪些仕样书要优先开发？”中提到的建议将简单击破相关的企划书打出来，然后就可以快速练级了。

2.第一周目决定要进入真结局路线的话，信仰值可以到第六章再刷。进入第六章之后依次将每个国家的信仰值刷到50%以上，让三名厂商角色和三女神加入队伍，同时顺便拿下教祖们的企划书。

3.为了避免意外，三女神加入后先打一次最终BOSS触发普通结局，之后读取存档，然后慢慢刷4阵营和厂商相关的结局，最后刷真结局。注意刷的时候，ネプギア与女神和女神候补生的的爱情度刷到5即可，切忌全部刷满或者刷太高，不然会影响到支配结局的达成。

4.刷完之后读取真结局的存档开第二周目，按照结局的要求打支配路线，刷剩下的两个结局。

5.读取圣剑结局存档进入第三周目，之后可以慢慢刷教祖加入以及斗技场相关的奖杯。

超次次元ゲイム ネプテューヌRe;Birth2 マスター 白金
取得条件：获得其他全部奖杯

ネプギア起动 铜杯
取得条件：开始游戏

ラステイションの女神候补生 铜杯
取得条件：剧情奖杯，与ユニ相遇后解锁

ルウィーの女神候补生 铜杯
取得条件：剧情奖杯，与ロム和ラム相遇后解锁

1章クリア 铜杯
取得条件：通过第一章

2章クリア 铜杯
取得条件：通过第二章

3章クリア 铜杯
取得条件：通过第三章

4章クリア 铜杯
取得条件：通过第四章

5章クリア 铜杯
取得条件：通过第五章

6章クリア 铜杯
取得条件：通过第六章

7章クリア 铜杯
取得条件：通过第七章

覚醒・ネプギア 铜杯
取得条件：剧情奖杯

覚醒・ユニ 铜杯
取得条件：剧情奖杯

覚醒・ロム&ラム 铜杯
取得条件：剧情奖杯

リハビリ 铜杯
取得条件：首次进行战斗

百战炼磨 铜杯
取得条件：战斗100次

バトルマスター 铜杯
取得条件：战斗500次

连续コンボ 铜杯
取得条件：打出80Hit的连段

コンボメイク 铜杯
取得条件：打开菜单设置角色的普通攻击连段即可解锁

はじめてのなりゆき☆ダンジョン 铜杯
取得条件：第一次进行派遣迷宫冒险

总获得金额1亿 铜杯
取得条件：累计获得1亿
奖杯说明：推荐做“いなふなっし−！”、“教祖はお姐样に恋してる”、“困ったお供”这些任务，不仅容易完成，而且任务中奖励的服装可以卖几十到上百万

ゲームクリエイター 铜杯
取得条件：首次开发游戏光盘

ゲームリメイク 铜杯
取得条件：开发仕样书



最大火力 铜杯
取得条件：战斗中达成最大伤害10万以上

カンスト 银杯
取得条件：全角色LV99以上（含教祖）

ゲームプランナー 银杯
取得条件：开发200个仕样书项目

ダンジョンマスター 银杯
取得条件：派遣迷宫全部迷宫通过

イストワール 铜杯
取得条件：教祖イストワール加入

神宫寺ケイ 铜杯
取得条件：教祖神宫寺ケイ加入

西泽ミナ 铜杯
取得条件：教祖西泽ミナ加入

箱崎チカ 铜杯
取得条件：教祖箱崎チカ加入

ノーマルエンド 银杯
取得条件：达成普通结局

メーカーエンド 银杯
取得条件：达成第三方厂商结局

プラネテューヌエンド 银杯
取得条件：达成プラネテューヌ结局

リーンボックスエンド 银杯
取得条件：达成リーンボックス结局

ラステイションエンド 银杯
取得条件：达成ラステイション结局

ルウィーエンド 银杯
取得条件：达成ルウィー结局

デルフィナス 金杯
取得条件：击败斗技场的隐藏BOSSデルフィナス

支配エンディング 金杯
取得条件：达成支配结局

圣剑エンディング 金杯
取得条件：达成圣剑结局

真エンディング 金杯
取得条件：达成真结局



文 苍穹 美编 咕噜

在系列十周年之际登场的《战国无双 4》拥有出色的素质，大量新角色和全新“神速攻击”系统的引入令游戏的爽快感大幅提升，而且针对PSV平台的优化也比较令人满意，在同屏人数和帧数之间取得了一个平衡，不像之前《无双大蛇 2 终极版》和《真・三国无双 7& 猛将传》那样惹人诟病。喜欢《无双》的玩家们不容错过！

ACT	战国无双4		剩需记忆卡
	战国无双4		3126MB
	Koei Tecmo Games	2014年3月20日 / 日版	1～2人
零售版：7344日元/下载版：6480日元	对应交叉存档/PSV TV	对应玩家年龄：12岁以上	

系统详解

战斗画面

1	敌将名字及体力情况
2	连击数
3	同伴的状态及当前作战方针
4	当前操作的角色状态。头像左下为练技槽、左上为练技数，右侧分别是体力槽和无双槽
5	当前选择的道具和已发动的道具效果
6	敌我双方士气及战场地图
7	影响当前区域士气的旗兵数量
8	当前触发任务的相关情报
9	击破数



士气强化

本作恢复了士气可见的设定，采用此消彼长的士气槽。士气除了会影响我方 NPC 的战斗力外，地图上还存在着红色的“强化区域”，分为浅红和深红两个等级。敌人处在强化区域时体力和攻防能力大幅上升，攻击欲望和受击打抗性也会提高，敌将在强化区域内更是会处于斗气状态。当玩家完成任务或是击倒敌将和旗兵，可以令敌方部分区域的士气下降，从而减弱甚至消除强化区域的效果，这也是让战斗变得轻松的关键。如果当前区域没有旗兵或是任务无法迅速完成，将敌将引出强化区域再击杀也是一种打法。此外，使用“一定时间内解除强化区域效果”的家宝，同样能为玩家的速杀敌将提供帮助。



基本操作

键位	功能
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角转换
□	通常攻击
△	神速攻击 / 蓄力攻击 / 杀阵
○	无双奥义 /（按住）积蓄无双槽
×	影技 / 跳跃 / 受身 / 上下马
R	特殊技
L	防御 / 受身 /（按住配合 × 键）垫步
Select	切换操作角色
Start	调出菜单
方向键↑	同伴方针
方向键← / →	道具选择
方向键↓	道具使用
触摸屏右下角	无双极意
背触板左上角	叫马 /（按住）移动上马

注 1：按键的功能可在“操作设定”→“ボタン设定”里调整。PSV 版升级 1.01 版补丁后，可以把“叫马”改为触摸屏控制，减少误操作。

注 2：服部半藏、女忍者、风魔小太郎、宁宁这 4 名忍者角色可进行二段跳。

注 3：有两种特殊技的角色按 R 键并配合□ / △键发动。

注 4：当我方角色被打至气绝状态时，连打 L、R、□、△、○、× 键可加快恢复速度。

Vita企划
Vita动态
Vita制作
Vita攻略

同伴方针

调出菜单选择“方针设定”或是直接按方向键↑都可以对同伴下达指示，按△键切换三种方针，左摇杆/方向键配合○键用于选定目标，具体如下。

任意：根据选定目标的不同，AI的行动也会有所变化——选定敌方武将时，同伴会攻击该目标，击破敌将后主动找寻其他目标；选定我方武将时，同伴会随着他移动，并攻击附近的敌人；选定任意地点后，同伴会移动到该点位再主动找寻其他攻击目标。

待机：同伴在指定地点待机，并攻击附近的敌人。

护卫：同伴向玩家操纵的角色靠近并一同作战。



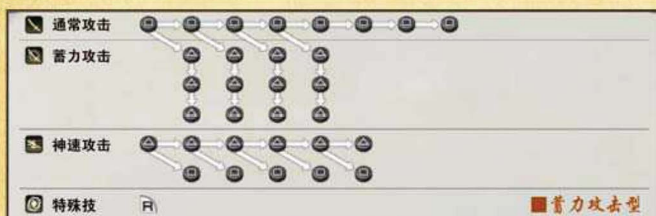
进阶操作

动作类型

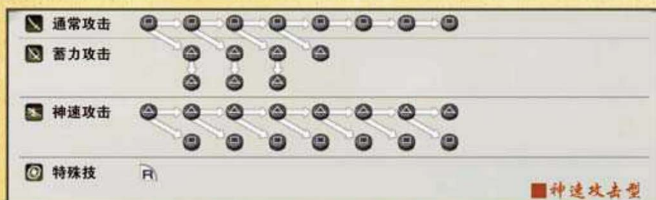
首先要介绍一下动作类型，不同角色按照各自的特色分为通常攻击型、蓄力攻击型、神速攻击型和特殊技型4种类型。不同类型的角色在出招动作方面有不小的区别，通常攻击型的□键连打最大可输入12下，蓄力攻击型的C攻击可衍生出3段，神速攻击型的△键连打最大可输入8下，而特殊技型则可以用R键配合□/△键发动两种截然不同的特技。具体出招请参看附图。



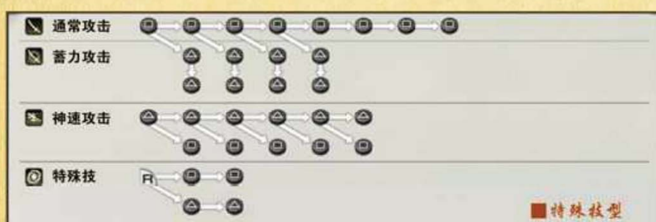
■通常攻击型



■蓄力攻击型



■神速攻击型



■特殊技型

蓄力攻击

以□键起手、在特定阶段按下△键的C攻击是“《无双》系列”玩家非常熟悉的系统。在第×下输入△键就称为“C×”，比如□□△为C3。但由于神速攻击的引入，本作中C1不复存在。C6～C9是通常攻击型角色特有的；神速攻击型、特殊技型角色的C攻击可以衍生出二段，诸如C2-2、C3-2；蓄力攻击型的角色C2～C5则可以派生出三段攻击。根据角色自身的特点和△键切入时间的不同，招式的特性也各有区别，诸如单体强力攻击、大范围攻击或是附带特定属性等等，需要玩家在实战中摸索。

神速攻击



以△键起手的神速攻击是本作的新系统，其特点是攻击速度快、范围广，且有一段较长的移动距离。在连续按下△键的特定阶段按□键可以派生出神速强攻击作为收招，具体动作也有所不同，故在第×下输入□键可称为“S×”，比如△△□为S3。神速攻击型角色最多可以达到S8，而其他三种类型只有S6。此系统的引入让战斗的节奏大幅提高，面对大批杂兵时犹如砍瓜切菜一般爽快，积蓄无双槽和练技槽的速度极快，但也不是万能的，神速攻击正面撞上敌将有很高的几率被格挡发生“弹刀”，导致自身陷入巨大硬直的不利局面。在武器带有“迅闪”技能的情况下，神速攻击虽然不会被敌将弹开，但从正面突进依然会被防住。因此S攻击主要用在杂兵战，在迎战敌将时还是C攻击、影技等更为有效。

攻击种类	对武将	对杂兵
通常攻击	一般	有效
蓄力攻击	非常有效	有效
神速攻击	不利	非常有效

注：使用有利攻击能令伤害得到提升，可以根据敌方的体力槽颜色是否发生变化来判断。

影技

从3代开始引入的影技系统，平时攻击敌人就能积蓄练技槽，连击数越高积蓄越快，攒满1颗以上方能发动。影技的作用分为攻守两个方面——在攻击命中敌人时按×键发动影技能崩坏敌方的防御，另外结合影技有取消出招硬直并向前一段位移的特性，也可以用于对吹飞的敌将进行追打；当玩家在地面遭到敌人的攻击时，按×键发动影技回避可以向后移动一小段距离（身前会出现一个残像），从而躲开或防御后续的攻击，在彻底取消了翻滚的本作中，这也是高难度下的保命技巧。

杀阵

以往作品中当敌我双方武将发生“锷迫（拼刀）”时，玩家方面需连打按键彻底胜利才能发动的杀阵，在本作中的触发条件大大简化。当敌将在体力较低的情况下陷入气绝状态，头上就会出现△键的提示，对准按下即可发动杀阵。当敌人攻击的瞬间按下L键发动即时防御，也可以触发杀阵提示，活用按住L键的左右移动或“垫步”，发动难度会大幅降低。此外部分角色的R键特殊技，如明智光秀、佐佐木小次郎、柳生宗矩的架构技，立花宗茂、片仓小十郎的防御技，在成功后也可以发动杀阵。由于杀阵的调整，气绝几率极高的C3实用度大大提升，全新属性“金刚”也能大幅提高杀阵的触发率。另外由于取消了拼刀系统，高难度下再也不用担心会被无端耗掉全部的无双槽了。

无双极意

本作的新增系统，有些类似《357》的“觉醒”。当练技攒满5颗时屏幕右下方就会出现闪光提示，利用触摸操作发动“无双极意”后，练技槽会自动减少，周围敌兵的动作都会变慢（但对敌将无效），直到练技槽清空前角色全身无敌，攻击威力、速度和范围尽皆强化的同时还附带角色自身的的得意属性，而按下○键更能发动最强的“无双奥义·皆传”。与《357》不同的是，无双极意并不能补满无双槽，而一旦按○键发动奥义，无论是否还有残余的练技槽，动作结束后无双极意状态都会解除，练技槽也彻底清空。



无双奥义

随着角色等级的提高，无双槽最多可达3条，当玩家攻击敌人或受到伤害时就会积蓄，无双槽不满的情况下也可以按住○键主动积累。攒满一条无双槽后按下○键即可发动无双技，根据发动状态的不同，无双还分为以下4种情况。值得一提的是本作按下○键后就是固定的无双动作，不需要一直按住，但也不能像系列前几作那样发动后再改用□/△键自由组合展开攻击了。另外本作对不少旧有角色的无双也进行了微调，如风魔小太郎、立花宗茂的无双都更容易操控和命中了。

无双奥义：通常状态下的无双，没有附加效果。

无双秘奥义：红血状态下发动的无双，自带红莲属性，火焰能对敌人造成追加伤害。

无双最终奥义：即协力无双奥义，两名角色相邻身上出现红色“电流”效果时发动（联机时需要两人同时按下○键），除了威力更大外，还自带回复体力的效果。

无双奥义·皆传：在无双极意状态下发动的无双，要清空所有练技数，威力也是最大的。



特殊技

从2代开始引入的特殊技系统变化不大，每名角色都拥有各自的特技，涵盖强化自身、回复同伴、攻击敌人等丰富的效果。特殊技型角色更是拥有两种特技，分别按R键配合□或△键发动，还可以进一步派生强化效果。不过部分角色的障壁类特技，如石田三成、直江兼续都有所调整，而竹中半兵卫、井伊直虎由于变成了神速攻击型，特殊技也减少为1种。

角色姓名	特殊技
真田幸村	蓄力后发动强力的突进攻击，在C攻击后发动可缩短蓄力时间
前田庆次	抓起敌人进行投掷，被投掷的目标攻击力下降
织田信长	□：提升武器的攻击力
	△：展开妖气防御障壁
明智光秀	进入架构状态，受到攻击会即刻发动反击
石川五右卫门	击倒敌人时容易掉落金钱
上杉谦信	获得毗沙门天的加护，攻击力上升、攻击范围扩大
阿市	回复同伴的体力，发动成功时自身的无双槽回复
阿国	提升同伴的能力值，发动成功时自身的无双槽回复
女忍者	隐藏身形并提升攻击力
杂贺孙市	用步枪进行连射，按住按键可配合摇杆移动
武田信玄	□：抓起敌人进行投掷，被投掷的目标气绝
	△：提升自身的能力值
伊达政宗	用手枪进行连射，按住按键可配合摇杆移动
浓姬	□：在地面设置触爆型炸弹，等级提升后数量增多
	△：令周围的异性气绝并吸收无双槽
服部半藏	放出分身展开连携攻击
森兰丸	攻击力、攻击速度上升，但防御力下降

角色姓名	特殊技
丰臣秀吉	击倒敌人时容易掉落金钱
今川义元	倒在地上装死回复无双槽
本多忠胜	自报姓名回复无双槽，能弹飞触碰到的敌人
稻姬	□：用弓箭进行连射，按住按键可配合摇杆移动
	△：攻击时发射的弓箭数量增多
德川家康	用大炮进行连射，按住按键可配合摇杆移动
石田三成	□：在地面设置触爆型陷阱，等级提升后数量增多
	△：展开旋风防御障壁
浅井长政	至少有1条无双槽的情况下，所有的攻击都附带烈空属性
岛左近	□：发动大范围的属性攻击，分为红莲、闪光、冻牙3种属性
	△：发动援护射击
岛津义弘	攻击力上升，但防御力下降，能弹飞触碰到的敌人
立花阇千代	提升武器的攻击力
直江兼续	□：展开护符防御障壁
	△：制造令敌人行动迟缓的结界
宁宁	放出分身展开连续攻击
风魔小太郎	抓起敌人进行投掷，被投掷的目标防御力下降
宫本武藏	自报姓名回复无双槽
前田利家	攻击时发生风刃
长宗我部元亲	释放受到音波攻击就会爆裂的方块
加拉夏	□：发动魔法攻击，分为红莲、冻牙和激光3种
	△：展开魔法防御障壁，攻击命中时有一定几率吸血
佐佐木小次郎	进入架构状态，受到攻击会即刻发动反击
柴田胜家	攻击时发生爆炸
加藤清正	蓄力后发动强力的旋转攻击，在C攻击后发动可缩短蓄力时间
黑田官兵卫	□：增加妖气之球的数量
	△：制造吸收无双槽的结界
立花宗茂	强化防御性能，在防御时能按□键用盾牌发动反击
甲斐姬	自身周围喷出水柱攻击敌人
北条氏康	投掷烟幕弹，在烟幕区域中所有的攻击都附带红莲属性
竹中半兵卫	飞在空中，可进行高速移动
毛利元就	□：攻击时发射的箭矢性能改变
	△：发射令敌人能力下降的箭矢
绫御前	回复同伴的体力并提升防御力，发动成功时自身的无双槽回复
福岛正则	发动挑衅，令敌人防御力下降但攻击力上升
藤堂高虎	至少有1条无双槽的情况下，所有的攻击都附带冻牙属性
井伊直虎	攻击力上升、攻击范围扩大
柳生宗矩	发动挑衅，受到攻击会即刻发动反击
真田信之	无双槽和练技槽的量发生交换（无双极意中也可发动）
大谷吉继	在空中设置触爆型陷阱
松永久秀	□：制造令敌人行动迟缓的结界
	△：用炸弹自爆将敌人卷入爆炸中（自己也会损耗体力）
片仓小十郎	□：攻击时发射的子弹性能改变
	△：强化防御性能，在防御时能按□键用盾牌发动反击
上杉景胜	受到敌人的攻击不会硬直
小早川隆景	提升自身与同伴的能力值，发动成功时自身的无双槽回复
小少将	自身周围发出光柱攻击敌人
岛津丰久	攻击力上升，但防御力下降
早川殿	□：提升同伴的能力值，发动成功时自身的无双槽回复
	△：强化毬攻击类招式
自创·刀	攻击力、攻击速度上升，但防御力下降
自创·枪	自报姓名回复无双槽，能弹飞触碰到的敌人
自创·薙刀	提升同伴的能力值，发动成功时自身的无双槽回复
自创·大太刀	提升武器的攻击力
自创·双剑	至少有1条无双槽的情况下，所有的攻击都附带红莲和冻牙属性

注：本文中对于几个纯假名角色的译名为——阿市（お市）、女忍者（くのいち）、宁宁（ねね）、加拉夏（ガラシャ）。秀吉根据剧情的发展，有羽柴秀吉和丰臣秀吉两种名称。

角色育成



本作中角色的成长，获得的武器、道具情况在无双、模拟、流浪演武三大模式中都是共通的。角色的勋功槽（经验值）攒满后即可升级

（在战场上能即时发生），除了提升各项基础能力外，战斗中也能得到体力、无双、练技全满的额外奖励。随着等级的提升，所能装备的道具数量也会追加，最大8个。当角色到达50级的等级上限后，装备带有“克己”技能的武器可以突破界限让能力值继续成长，各项基础能力值的作用如下。

体力：即HP，角色所能承受的伤害量。

无双：最大可拥有3条无双槽。

攻击：影响对敌人造成的伤害。

防御：影响被敌人攻击时所受的伤害。

敏捷：影响移动速度的快慢。

马术：影响骑马作战时的攻击和防御。

除了等级外，本作还引入了熟练度的设定，角色的四种攻击类型——通常攻击、蓄力攻击、神速攻击、特殊技都有各自的熟练度。大部分招式都是在战斗中运用得越多，熟练度提升得越快，部分强化或回复同伴的特殊技，则与效果范围内的NPC数量有关。角色等级和熟练度等级共同影响角色招式的开放，熟练度升级后还可以令该种攻击的威力、攻击速度、攻击范围都得到强化，上限皆为20级。

道具与家宝

3代的“携带道具”系统也沿用到了本作中，玩家可以自由选择想要使用的道具出战，在战斗的关键时刻按↓键发动以求在短时间内强化角色的战斗力。注意，每个一般道具在一场战斗中只能发动一次。与前作不同的是，道具先要从战场上击破敌将时掉落的道具箱中得到，不过每种都只需拿一次即可，重复获得时会自动转化为金钱。每名角色初期可以携带3个道具，随着等级的提升道具容量扩充至8个。以下是一般道具的效果说明。



道具名称	道具效果	Lv. 1	Lv. 2	Lv. 3
团子	回复自身与周围同伴的体力	回复效果逐级提升		
活水杯	回复自身的无双槽	回复效果逐级提升		
黑漆太刀	30秒内提升自身攻击力	50%	75%	100%
当世足具	60秒内提升自身防御力	100%	150%	200%
战草鞋	一定时间内提升自身移动速度50%	30秒	60秒	90秒
蛭卷小太刀	一定时间内提升自身攻击速度30%	60秒	90秒	120秒
红莲刃	一定时间内自身的攻击附带红莲属性	60秒	90秒	120秒
闪光刃	一定时间内自身的攻击附带闪光属性	60秒	90秒	120秒
冻牙刃	一定时间内自身的攻击附带冻牙属性	60秒	90秒	120秒
烈空刃	一定时间内自身的攻击附带烈空属性	60秒	90秒	120秒
金刚刃	一定时间内自身的攻击附带金刚属性	60秒	90秒	120秒
秘传之书	一定时间内练技槽不消耗	15秒	30秒	45秒
勋功お守り	一定时间内击破敌人有25%几率掉落经验	120秒	180秒	240秒
金运お守り	一定时间内击破敌人有25%几率掉落金钱	120秒	180秒	240秒

新增的“家宝”系统相当于特殊道具，其效果往往非常强劲，而且在战斗中使用过后只需等待一段冷却时间就能再次发动。不过家宝的获得方式较为特殊，其只能从特定的武将身上打出来，每种家宝的初始掉落率皆为1%，用一般方法击破该武将一次，可以令掉落率累积增加1%，即理论上要砍99次才有100%的掉落率。不过家宝都有一个“容易掉落”的条件，诸如用特定属性击破敌将、在自身攻击力上升的状态击破敌将等等。满足这种特定条件后再击破敌将，则能令掉落率累积增加7%。在每场战斗前的“合战情报”→“全武将”里可以按△键查看敌将身上家宝掉落的条件和几率，从而方便玩家选取一般道具来为掉宝创造对应的条件。以下是所有家宝的效果说明。

家宝名称	家宝效果	冷却时间	目标敌将	容易掉落条件
六文钱	自身周围发出火柱攻击敌人	60秒	真田幸村	用杀阵击破
庆次道中日记	自身周围发出令敌人攻击力下降的冲击波	60秒	前田庆次	用无双奥义·皆传击破
天下布武印	展开障壁	90秒	织田信长	体力槽处在绿色状态时击破
爱宕百韵	30秒内自身的攻击附带修罗属性	150秒	明智光秀	用闪光属性的攻击击破
千鸟香炉	120秒内击破敌人时掉落的沙金有50%几率变成小判或千两箱	210秒	石川五右卫门	攻击速度上升的状态时击破
马上杯	45秒内解除强化区域效果	345秒	上杉谦信	用无双奥义·皆传击破
小豆袋	回复同伴的体力，发动成功时自身的无双槽回复	30秒	阿市	用闪光属性的攻击击破
劝进帐	提升同伴的能力值，发动成功时自身的无双槽回复	30秒	阿国	攻击速度上升的状态时击破
忍术应义传	放出分身展开连续攻击	60秒	女忍者	移动速度上升的状态时击破
杂贺胴服	发动火枪援护射击	60秒	杂贺孙市	连击数在100以上时击破
风林火山旗	45秒内解除强化区域效果	345秒	武田信玄	用无双极意状态的攻击击破
白装束	发动火枪援护射击	60秒	伊达政宗	用金刚属性的攻击击破
道三の小刀	自身周围发生爆炸令敌人气绝	60秒	浓姬	用冻牙属性的攻击击破
伊贺流忍术书	放出分身展开连携攻击	120秒	服部半藏	移动速度上升的状态时击破
金箔押色々威	攻击力、攻击速度上升，但防御力下降	90秒	森兰丸	攻击力上升的状态时击破
千成瓢箪	90秒内击破敌人时掉落的沙金有70%几率变成小判或千两箱	210秒	羽柴秀吉	用金刚属性的攻击击破
今川假名目录	30秒内无双槽不消耗	210秒	今川义元	攻击速度上升的状态时击破
鹿角胁立兜	自身周围发出令敌人硬直的冲击波	60秒	本多忠胜	用无双奥义·皆传击破
抚子发带	发动弓箭援护射击	30秒	稻姬	用烈空属性的攻击击破
初花肩冲	发生大炮援护射击	60秒	德川家康	用杀阵击破
三献茶	15秒内解除强化区域效果	195秒	石田三成	体力槽处在绿色状态时击破
浅井一文字	至少有1条无双槽的情况下，所有的攻击都附带烈空属性	90秒	浅井长政	用杀阵击破
菊桐纹羽织	发动火枪援护射击	60秒	岛左近	连击数在100以上时击破
猫神绘马	攻击力上升，但防御力下降，能弹飞触碰到的敌人	90秒	岛津义弘	攻击力上升的状态时击破
道雪具足	攻击力上升、攻击范围扩大	90秒	立花訚千代	用杀阵击破
直江状	15秒内解除强化区域效果	195秒	直江兼续	体力槽处在绿色状态时击破
太阁记	放出分身展开连续攻击	120秒	宁宁	移动速度上升的状态时击破
风魔血判状	放出分身展开连携攻击	60秒	风魔小太郎	移动速度上升的状态时击破
五轮书	自身周围发出令敌人硬直的冲击波	60秒	宫本武藏	用无双奥义·皆传击破
大典太光世	攻击时发生风刃	90秒	前田利家	用无双极意状态的攻击击破
牛丸	自身周围发出水柱攻击敌人	90秒	长宗我部元亲	用冻牙属性的攻击击破
金平糖	展开障壁	60秒	加拉夏	体力槽处在绿色状态时击破
钟捲流皆传	30秒内自身的攻击附带修罗属性	150秒	佐佐木小次郎	用无双奥义·皆传击破
乙御前釜	攻击时发生爆炸	90秒	柴田胜家	用红莲属性的攻击击破
片肌脱胴具足	攻击时发生吸引敌人的龙卷风	90秒	加藤清正	用无双极意状态的攻击击破
银白檀涂兜	30秒内解除强化区域效果	270秒	黑田官兵卫	用冻牙属性的攻击击破
香道の熏物	90秒内提升自身防御力250%	210秒	立花宗茂	防御力上升状态时击破
缘切り笄	自身周围发出水柱攻击敌人	90秒	甲斐姬	用杀阵击破
北条虎印	发出烟幕，在烟幕中所有的攻击都附带红莲属性	60秒	北条氏康	用无双极意状态的攻击击破
镜饼	30秒内解除强化区域效果	270秒	竹中半兵卫	用烈空属性的攻击击破
百万一心碑	周围落下令敌人防御力下降的箭矢	90秒	毛利元就	连击数在100以上时击破
上杉家文书	回复同伴的体力并提升防御力，发动成功时自身的无双槽回复	30秒	绫御前	用冻牙属性的攻击击破
日本号	发动挑衅，令敌人防御力下降但攻击力上升	30秒	福岛正则	用无双极意状态的攻击击破
三尺手拭	攻击附带冻牙属性，攻击范围扩大	90秒	藤堂高虎	用杀阵击破
朱漆涂桶侧胴具足	攻击力上升、攻击范围扩大	60秒	井伊直虎	用烈空属性的攻击击破
兵法家传书	30秒内自身的攻击附带修罗属性	150秒	柳生宗矩	用无双奥义·皆传击破
真田军旗	60秒内攻击命中时的连击数+1	90秒	真田信之	连击数在100以上时击破
纸甲胄	30秒内解除强化区域效果	270秒	大谷吉继	连击数在100以上时击破
平蜘蛛釜	自身周围发生爆炸攻击敌人	180秒	松永久秀	用红莲属性的攻击击破
潮风	15秒内解除强化区域效果	195秒	片仓小十郎	防御力上升状态时击破
御手选三十五腰	受到敌人的攻击不会硬直	90秒	上杉景胜	用无双极意状态的攻击击破
誓いの三矢	提升自身与同伴的能力值	60秒	小早川隆景	用烈空属性的攻击击破
日伞	自身周围发出光柱攻击敌人	90秒	小少将	用闪光属性的攻击击破
猩々绯の阵羽织	攻击力上升，但防御力下降	90秒	岛津丰久	攻击力上升状态时击破
幻庵おほへ书	提升同伴的能力值，发动成功时自身的无双槽回复	30秒	早川殿	用冻牙属性的攻击击破

注：宫本武藏、佐佐木小次郎在无双演武模式中都不会作为敌人登场，想刷他们的家宝只有去流浪演武模式。

家宝速刷法

在战场上遭遇持有家宝的无双武将后，先将其打至残血状态，然后中断存档，再用“容易掉落条件”所对应的方式将其击杀，如果没有掉落家宝就退出读取记录。如此一来会返回该武将尚未被击退的状态，但查看“合战情报”却会发现其家宝掉落率已经有所累积。注意，如果需要使用提升攻击或附带属性的道具，切记在中断存档后再发动，因为读取记录后所有的强化效果都会消失。利用此法很快就能把全部武将的家宝拿到手。



▲出现这种金光闪闪的道具箱就说明家宝到手了。

武器特性

本作中每名角色都只有一般武器和秘藏武器两种造型（后来还通过 DLC 追加了第三造型），而且一般武器也不再像前作那样有通常、速度、力量之分。故同一角色的所有一般武器的基础值都是一样的，具体性能的区别取决于武器上附带的技能。每把武器最多能附带 8 种技能，每种技能最高等级为 5，等级越高，效果自然就越好。由于本作中属性也是归在技能里的，再加上不能自由锻造武器，故想要有好武器就得靠老方法——去高难度的关卡刷了。以下是本作中所有武器技能的效果（不包括特典属性“夜叉”），技能有红、绿、青、黄的类型之分，分别对应攻击、防御、特殊、辅助四大类，具体跟武器强化有关（后文详述）。



技能一览

技能	效果
猛攻	武器的攻击力上升
勇猛	对敌将造成的伤害增加
神击	无双奥义的威力上升
波击	射击、冲击波的威力上升
风击	攻击范围扩大
破天	对浮空敌人的伤害增加
迅闪	神速攻击威力上升，不会被敌将弹开
真髓	无双极意状态的攻击威力上升
怒发	攻击时无双槽的回复量增加
明镜	无双极意的效果时间延长
坚守	自身的防御力上升
不动	受到攻击时不容易出现硬直
灭流	敌方属性效果减轻
波断	敌方射击、冲击波的伤害减轻
坚忍	敌将造成的伤害减轻
不拔	濒死时练技槽徐徐回复
背水	濒死时攻击力、防御力上升
斗志	受到攻击时无双槽的回复量增加
斗魂	受到攻击时练技槽回复
再临	体力耗尽时有一次复活机会
俊敏	自身的敏捷性上升
破竹	每击破 100 人体力回复
红莲	攻击时出现火炎，对敌人造成持续伤害
闪光	攻击时出现雷击，对周围的敌人造成连锁伤害
冻牙	攻击时出现冰块，有一定几率冻住敌人中断其行动
烈空	攻击时出现风刃，能无视防御造成追加伤害
金刚	攻击时出现岩石，令敌人气绝并造成追加伤害
修罗	攻击时有一定几率一击杀死敌兵，对敌将造成追加伤害
快进	每击破 100 人无双槽回复一定量
觉醒	练技槽处在最大值时，无双槽徐徐回复
骑战	自身的马术上升
练骑	骑马时的行动强化
药活	体力回复时的回复量增加
目利	得到好武器的几率提高
真眼	得到道具的几率提高
收集	得到技能珠的几率提高
百练	熟练度更容易成长，有利攻击造成的伤害增加
骑神	骑马时练技槽徐徐回复
灵验	道具的效果时间延长
克己	升级时能突破界限成长，并在一定时间内提升全部能力

注：加粗红色字体的为稀有技能。

强化炼金

在战场上可以得到不同颜色的技能珠，把不需要的武器解体后也可以得到其附带技能所对应颜色的技能珠。技能珠共分为赤珠、绿珠、青珠、黄珠、真红珠、深绿珠、群青珠、萌黄珠 8 种（后 4 种为上级珠），在杂货店（よろず屋）中可以用作以下三种功能。

解除封印：部分武器在得到时会有带“？”的不明技能，只能看到其颜色。选择“武器锻工”用 1 颗对应颜色的上级珠就能够解除封印，开启该技能。封印中开出稀有技能的几率较高，玩家也可以事先用 S/L 大法免得浪费技能珠。

强化锻工：当武器附带的技能还有空格时，选择“武器锻工”就可以用对应颜色的技能珠、并支付一定的金钱提升技能的等级。2 ~ 4 级使用下级珠即可，第 5 级必须要用上级珠才能升级。

技能珠交换：将更容易得到的下级珠转换为对应颜色的上级珠，兑换比皆为 10 : 1。

除了以上三种作用外，杂货店还可以进行“武器炼金”，免费将一名角色的武器炼金成为其他角色的武器。武器的种类发生改变，但其上附带的技能全部都会保留，只不过技能等级会强制降为 1，需要重新强化。虽然秘藏武器不能进行炼金，但当角色拿到自己的秘武后，可以把属性不俗的预备武器通过炼金系统转给其他角色，这样能大大节省刷武器的时间（反正钱和技能珠最后都多得用不完）。





军马购入

本作的军马都是在杂货店直接购入的，马匹随着关卡完成数逐步解锁。累计完成 70 关以上，并买入全部军马后，在流浪演武模式出入几次杂货店就会出现“松风”。

克己战法

在战场上达成千人斩可以获得一定时间内攻击力、防御力、移动速度、攻击速度上升且练技槽不减的强劲特效。如果武器上带有“克己”技能，则在战场上每次升级都能获得千人斩时的特效。配合提升经验值掉落率的道具“勋功お守り”（3 个），以及技能“灵验”、“真髓”等，能够衍生出一套极意流打法，即使在高难度下也能横行无阻，非常霸道！

无双演武

关卡开放



本作的无双演武并不是像以前那样按角色划分，而是采用了势力章节的形式，少数战斗还有对立阵营之分。每个关卡都有不同的备选出战角色，选择不同的角色可以触发的战前、战后事件也会有所差异。（选人界面时的“笑脸”图标表明两人间有特殊关系，组队出战时的口号会有所不同，在战场中相遇也会有特殊对话。）。九州～东北10个地方篇属于前半段，完成其中的任一章节都能看到ED1，而天下统一和真田之章则是后半段，完成后除了能看到ED2之外，还能令九州、中国、上杉、关东、东北5个章节各追加一个关卡。以下是各章节的开放条件。

势力章节	开放条件
九州之章	完成“中国之章”
中国之章	初期开启
四国之章	完成“中国之章”
近畿之章	完成“织田之章”
织田之章	初期开启
德川之章	完成“武田之章”
武田之章	初期开启
上杉之章	完成“关东之章”
关东之章	初期开启
东北之章	完成“关东之章”
天下统一之章	完成“织田之章”和“武田之章”
真田之章	完成“织田之章”和“武田之章”

角色开放

除了初期的18名角色外，完成新人登场的关卡就可以让他们在模拟演武中得以自由使用，不过有5个在无双演武中无法使用的角色较为特殊，分别是——今川义元在完成“德川之章・桶狭间の战い”后解锁；石川五右卫门、阿国需在流浪演武模式完成首战“阿国救出战”后方能解锁；宫本武藏、佐佐木小次郎同样是在流浪演武模式，完成次战“××仕合”后即可解锁（××与开始游戏时选择的地区对应）。

战场任务

丰富的战场任务是“《战国无双》系列”的一大特色，任务的完成与否将影响士气的升降，进而左右战局的发展，过关结算时也会根据任务的完成数量给与对应的勋功（经验值）。本作的任务分为通常任务和奖励任务（BONUS）两种，通常任务可以看做推进流程的主线任务，奖励任务则往往有一定的触发条件，诸如以特定的角色出战、接近特定的敌将等，完成此类任务可以得到金钱或武器的额外奖励。

由于本作采取了双人即时切换制度，在操纵一名角色完成任务的同时，可以控制另一人进行跑位（同伴侧触发任务时其头像边会出现感叹号和Select键提示），故只要对战场和任务有所了解并拥有一定的大局观，众多难题都能合二人之力迎刃而解。当多个任务同时进行时，建议优先完成限时型的和BONUS任务，这样才能尽早拿到“关卡任务达成率100%”的奖杯。

如果玩家觉得战场任务的弹出提示影响游戏节奏，可以到“环境设定”→“ミッション演出”中关闭。通常在过关后关卡上会出现银色Clear字样，而以全角色过关，并完成所有战场任务（不需要一次性完成）会变成金色Clear，这也与奖杯有关。

（注：后文表格编号1的为通常任务，B1的为奖励任务，以此类推。触发条件中有序号①、②等表示的是并列关系，需要同时满足。）

秘藏武器



▲当任务提示边出现金色的武器箱图标，就说明已成功了大半。

强力的秘藏武器设定在本作中同样存在，而且在无双、模拟和流浪演武中皆可拿取。秘藏武器所附带的技能种类和等级是固定的，可以反复拿取，但不能强化或用作炼金，只能进行解体换取技能珠。

下面先介绍传统的“无双/模拟演武”的秘武要点：①以“难しい”以上难度进行游戏；②在特定关卡的目标任务触发前达成一定条件，原本没有额外奖励的某个通常任务就会出现金色的武器箱图标，变成秘武任务；③秘武任务触发后需在限定时间内迅速完成，否则武器箱会逐渐闪烁、最后消失，此时即使完成也拿不到秘武了，故建议在成功触发秘武任务后先中断存档；④只要顺利完成秘武任务（有白金的“成功”字样），之后纵使战斗失败也依然是可以得到秘武的。



▲完成任务并拿到秘武的话，“成功”二字会变成白金色泽。

九州之章

耳川の战い

难度3★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	逆转の序章	击破佐伯惟教	-
2	高城防卫战	击破木付镇秀、宗像镇续，防卫高城	“逆转の序章”成功
3	黑い积荷	阻止荷驮兵到达大友中央砦	“高城防卫战”成功
4	国崩し	击破田原亲贯，阻止国崩炮击	“黑い积荷”结束
5	覆す一手	击破立花宗茂	①“国崩し”成功；②“耐え粘る”开始，或田北镇周接近岛津义久
6	雷神进军	击破立花訚千代	“覆す一手”成功
B1	即座に迎击	阻止斋藤镇实接近岛津义久	“逆转の序章”发生时，玩家接近斋藤镇实
B2	武器库を夺え	击破田原亲贤	①“国崩し”尚未结束；②玩家入侵西北武器库
B3	耐え粘る	阻止田北镇周接近岛津义久	“国崩し”发生时，玩家接近从大友东南砦西侧诘所登场的田北镇周
B4	若さと势い	2分钟内用岛津丰久击破100名敌兵	①“国崩し”成功；②“耐え粘る”开始，或田北镇周接近岛津义久；③“雷神进军”尚未结束；④操作角色中有岛津丰久，用他接近岛津义久

冲田畷の战い

难度 4 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	布阵	击破后藤家信、江上家种，压制海手砦	-
2	钓りの序章	引诱龙造寺康房、小河信俊到达湿地带	“布阵”结束
3	引き波	护送伊集院忠栋、山田有信到达岛津本阵	①“布阵”成功；②“钓りの序章”结束
4	谋神の告げ口	阻止毛利元就、锅岛直茂的合流	①“引き波”结束；②接近毛利元就或小早川隆景（建议在完成“引き波”时就派人在海手砦提前站位）
5	海手への刺客	击破小早川隆景，阻止岛津彰久败走	①“引き波”结束；②接近毛利元就或小早川隆景
B1	空铁炮	击破大村纯忠，援护有马晴信	①“引き波”尚未发生；②玩家接近位于南侧的大村纯忠
B2	山手を守れ	击破石井信易，阻止新纳忠元败走	①“钓りの序章”发生且尚未结束；②玩家接近从山手砦诘所登场的石井信易
B3	隆信の苛立ち	阻止木下昌直、执行种兼入侵有马本阵	①“引き波”开始后20秒，或“引き波”结束、毛利援军到来后；②玩家接近从正南诘所登场的木下昌直二将
B4	龙造寺四天王	2分钟内击破江里口信常等4将	①“布阵”、“钓りの序章”、“海手への刺客”成功；②“引き波”结束；③击破毛利元就或锅岛直茂

岩屋城·立花山城の战い

难度 5 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	绪战	击破守护南砦西门的伊藤惣右卫门	-
2	死する觉悟	击破藤内重胜、福田民部少辅	“绪战”结束
3	风を追う	阻止立花宗茂到达退却地点	“死する觉悟”成功
4	尸を越えて	击破村山刑部等4将	“风を追う”结束
5	立花四天王	击破由布惟信等4将	玩家突破立花山城东砦或南砦
B1	遮る敌	击破北原种兴	①“风を追う”尚未结束；②玩家未接近立花宗茂；③玩家入侵北原种兴所在的岩屋城南砦
B2	战国の华	阻止立花訚千代到达岩屋城	①“尸を越えて”中击破1名以上敌将；②高桥绍运与立花訚千代尚未败走；③玩家接近立花訚千代
B3	鬼の居ぬ间に	用无双奥义击破高桥绍运	玩家入侵岩屋城后，在3分钟内完成“尸を越えて”
B4	呜呼壮烈	阻止小早川隆景、小早川秀包接近岛津忠长	①“尸を越えて”或“立花四天王”结束；②玩家接近从中央诘所登场的小早川隆景二将



岛津义弘

秘藏武器：大槌伊武岐

目标任务：立花四天王（90秒）

官方条件：①10分钟内完成除目标任务以外的所有任务；②立花宗茂、立花訚千代由岛津义弘击破；③义弘的体力全程不低于50%，且我方武将无败走；④立花四天王登场前，义弘达成千人斩。

流程参考：首先要明确的是立花四天王登场的判定点为玩家突破立花山城南砦或东砦（即内田镇家和荐野增时守备的城砦）。开战后义弘沿着任务的触发一路向东南挺进，完成B1后去阻挡准备撤退的宗茂。随后同伴负责入侵岩屋城，击破敌将由自己控制，上楼时交给AI，这样会快很多，快速到达天守、顺利触发B3就可以先放置不管了。与此同时义弘沿小路向訚千代靠近，击破她后再绕到中央诘所等待随后登场的小早川隆景。完成B4后由同伴用无双奥义击破高桥绍运，利用判定点的特性，此阶段再刷杀敌数也是完全可行的。



柳川の战い

难度 5 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	矢留砦夺取	击破村田吉次、吉田长利，压制矢留砦	-
2	道を切り开け	在一之关、二之关大门开启前护卫工作部队	“矢留砦夺取”结束
3	酒见砦夺取	击破锅岛胜茂、锅岛忠茂，压制酒见砦	“道を切り开け”结束
4	补给确保	压制战场中央的4个诘所	“酒见砦夺取”结束
5	胜利の风を呼ぶ	击破锅岛直茂，压制锅岛本阵	“补给确保”结束
B1	救援要请	护送传令队长到达目的地	①“道を切り开け”结束，“胜利の风を呼ぶ”尚未开始；②玩家接近传令队长、或石井茂清、石井茂成
B2	矢留砦防卫	击破母里太兵卫、栗山利安，阻止由布惟信败走	①“补给确保”开始，“胜利の风を呼ぶ”尚未结束；②玩家接近从东侧诘所登场的母里太兵卫二将
B3	酒见砦防卫	击破井上之房、黑田直之，阻止小野镇幸败走	①“补给确保”开始，“胜利の风を呼ぶ”尚未结束；②玩家接近从西北诘所登场的井上之房二将
B4	急袭阻止	阻止锅岛茂里、锅岛茂贤入侵立花本阵	①“胜利の风を呼ぶ”开始；②玩家接近从敌方本阵诘所登场的锅岛茂里二将



立花宗茂

秘藏武器：天御柱神咆哮

目标任务：胜利の风を呼ぶ（30秒）

官方条件：①15分钟内完成除目标任务和B4以外的所有任务；②加藤清正由立花宗茂击破（3次）；③宗茂的体力全程不低于50%，且我方武将无败走；④锅岛本阵开门前，宗茂达成千人斩。

流程参考：开场是一段累积击破数的好时机，任务2发生后同伴和宗茂各负责保护一个工作部队。冲破大门后宗茂先返回本阵，一路向北护送传令队长，完成后再去压制酒见砦。之后是秘武的关键，中央区域的4个诘所被敌方占领后，清正会从东南砦开始进军，宗茂立刻赶去将其击破并完成B2，同伴则在西北负责B3。之后清正还会从东侧诘所登场两次，玩家都要快速击破，同伴则负责在中央区域打游击，击退敌将为我方NPC解围、不要让他们败走。过程中至少要留一个诘所不压制，等出现“清正击破”而不是“一时撤退”字样后，再压制全部4个诘所。





佐佐木小次郎

秘藏武器：田道间守刀

目标任务：补给确保（60秒）

官方条件：①8分钟内完成前3个通常任务以及B1；②佐佐木小次郎的体力全程不低于50%，且我方武将无败走；③战场中央的诘所被东军占领前，小次郎击破500人以上。

流程参考：相比立花宗茂的秘武就简单太多了，同伴只需负责保护工作部队，小次郎专心杀敌即可。酒见砦开门后同样不要急于压制，先回到我方本阵护送传令队长，待击破数满足要求后再完成任务3。

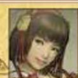


中国之章

严岛合战

难度 1 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	严岛神社夺取	击破柿井隆正等 4 将	-
2	宫尾城夺还	不击破其他武将的前提下，击破白井贤胤	“严岛神社夺取”结束
3	宫尾城を死守せよ	阻止大和兴武等 2 将入侵宫尾城	“宫尾城夺还”结束
4	旧友を讨つ	击破弘中隆包	“宫尾城を死守せよ”结束
5	息子も奋斗	击破弘中隆助，突破中央砦	“旧友を讨つ”结束
B1	神社ではお静かに	击破阿国	①“严岛神社夺取”中击破敌将 1 名；②“宫尾城夺还”尚未开始；③玩家接近从严岛神社西南的诘所登场的阿国
B2	さらなる混乱へ	1 分钟内击破野上房忠	①“严岛神社夺取”中击破敌将 2 名以下；②“宫尾城夺还”尚未开始；③玩家接近野上房忠
B3	陶晴贤、血迷う	2 分钟内击破 100 名敌兵	①“宫尾城を死守せよ”开始；②宇贺岛忠重尚未接近毛利隆元；③玩家接近从东北诘所登场的宇贺岛忠重
B4	舍て身の突击	击破三浦房清	①“旧友を讨つ”开始；②三浦房清尚未接近毛利隆元；③玩家接近从中央诘所登场的三浦房清



阿国

秘藏武器：日向天钿女

目标任务：息子も奋斗（30 秒）

官方条件：①10 分钟内完成除目标任务以外的所有任务，且我方武将无败走；②弘中隆助登场前，阿国达成千人斩。

流程参考：开场触发任务 1 后先留两个敌将不杀，向南触发 B2 击破野上房忠，并待阿国（敌方）登场后将其击退，否则我方压制严岛神社后他俩都会强制撤退。之后由阿国从东北一路向南击破白井贤胤，同伴则在东北诘所待机以便触发 B3。待敌方本阵北门开启后先回到中央完成 B4 再击破弘中隆包，这种敌方没有士气强化效果辅助的战斗也基本毫无难度。



英贺合战

难度 3 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	船着场确保	3 分钟内击倒浦上宗景，确保船着场	-
2	奇袭への道	击倒堀秀政、佐久间信盛，突破东南砦东门	“船着场确保”结束
3	冷静な对处	协助吉川元春、宇喜多直家，击破荒木村重、高山重友	“奇袭への道”结束、二之船登场
4	援护准备	阻止竹中半兵卫、明智光秀的合流	“冷静な对处”结束
5	军师の责任	击破黑田官兵卫	“援护准备”结束，或玩家入侵姬路城
B1	御着城攻めへの布石	2 分钟内击破织田信忠、织田信雄、织田信孝	①“奇袭への道”尚未结束；②玩家接近织田信忠、织田信雄、织田信孝
B2	策士の船	引诱九鬼嘉隆、羽柴秀长到达一之船	①“船着场确保”成功；②“援护准备”、“军师の责任”尚未结束；③玩家接近从南侧登场的九鬼嘉隆二将
B3	半兵卫の焙烙兵	阻止焙烙兵入侵英贺城	①“船着场确保”结束；②“援护准备”结束时半兵卫尚未败走，或半兵卫的体力低于 50%；③玩家接近任意焙烙兵
B4	民への优しさ	不击破民兵的前提下，击破黑田职隆	①操作角色中有毛利元就或小早川隆景；②北砦开门后，明智光秀身后的守备头的体力低于 90%

上月城の战い

难度 4 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	上月城西砦攻略	在西砦外击破龟井兹矩、津森幸俊	-
2	上月城南砦攻略	在南砦外击破神西元通、立原久纲	“上月城西砦攻略”开始
3	上月城北砦攻略	击破尼子通久、尼子氏久，压制北砦	“上月城西砦攻略”或“上月城南砦攻略”结束
4	一番手柄	阻止加藤清正、福岛正则入侵西砦	①“上月城西砦攻略”、“上月城南砦攻略”、“上月城北砦攻略”结束；②玩家接近上月城
5	半兵卫を击破	击破竹中半兵卫	①“一番手柄”结束；②加藤清正或福岛正则任意一人的体力低于 50%，且前田利家登场
B1	兵粮番	击破山中鹿介	①“上月城北砦攻略”尚未结束；②玩家入侵东侧的兵粮库
B2	利家出击	击破前田利家	加藤清正或福岛正则任意一人的体力低于 50%，玩家接近从东南诘所登场的前田利家
B3	三成撤退	阻止石田三成到达退却地点	①“半兵卫を击破”开始；②玩家接近石田三成
B4	ねねの奇袭	阻止宁宁接近毛利辉元	①“三成撤退”开始；②玩家接近从西北诘所登场的宁宁



小早川隆景

秘藏武器：沫那艺剑

目标任务：半兵卫を击破（60 秒）

官方条件：①15 分钟内完成前 4 个通常任务，以及 B1、B2；②竹中半兵卫进军前，小早川隆景的击破数达到 800 人以上。

流程参考：开战后先稳步把 4 名敌将引到砦外击破，想攒杀敌数不妨都交由隆景来完成。西、南二砦开门后直接向东侧的兵粮库移动，北砦的两名敌将会自己跟下来。在完成这两个任务后隆景北上去上月城周边刷杀敌数，同伴则去东南的诘所待机。当出现“毛利军包围上月城”的提示后隆景立刻骑马往西砦走，把加藤清正和福岛正则挡在尽可能远的地方，击破一个后留一个不杀交由 AI 缠住。先等东南角的前田利家登场，切换到同伴触发并完成任务，之后再完成任务 4，最后靠近半兵卫所在的南砦就可以静待秘武任务的到来了（清正和正则二将杀得太快有可能导致任务提示的顺序紊乱，从而无法得到秘武）。



备中高松城の战い

难度 5 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	本阵确保	引诱福岛正则到达林道，援护毛利辉元到达堤防前砦	-
2	包围构筑	击破加藤嘉明、木下备中，压制东南砦	“本阵确保”成功，或击破福岛正则，或玩家入侵东南砦
3	ねね击破	击破宁宁	“本阵确保”成功，或“本阵确保”失败且击破福岛正则
4	忠臣を守れ	阻止石田三成、大谷吉继接近清水宗治	①“ねね击破”结束；②“中央砦突破”或“南砦突破”结束
5	本阵を守る军师	击破黑田官兵卫	“忠臣を守れ”结束，且击破石田三成、大谷吉继
B1	情报を封ず	阻止桑山重晴、花房职秀到达东南砦	玩家接近桑山重晴、花房职秀
B2	中央砦突破	击破堀尾吉晴、生驹亲正，突破中央砦	①“忠臣を守れ”尚未开始；②玩家入侵中央砦
B3	南砦突破	击破堀秀政、中村一氏，突破南砦	①“忠臣を守れ”尚未开始；②玩家入侵南砦
B4	大将を守れ	阻止栗山利安、母里太兵卫入侵毛利本阵	①“ねね击破”结束；②玩家接近母里太兵卫二将



毛利元就

秘藏武器：阳神八咫乌

目标任务： 本阵を守る军师（30 秒）

官方条件： ① 10 分钟内完成前 4 个通常任务，以及 B1、B4；②福岛正则、加藤清正、宁宁由毛利元就击破；③元就的体力全程不低于 50%；④黑田官兵卫出阵前，元就达成千人斩，且敌将残余 3 人以下。

流程参考： 由于敌将残余人数的条件限制，B2、B3 也必须完成。开战后先让元就快速向南达成两个奖励任务后，再由同伴完成引诱任务并击破正则。随后同伴在母里太兵卫所处的砦门外以逸待劳，元就由南侧击破宁宁开始一路向西，同伴在干掉朝我方本阵进军的敌将后便去压制中央砦。三成和吉继开始行动时，先让同伴牵制住三成的移动，给元就创造机会速杀吉继，之后就能安心地清兵杀将。待把敌本阵外的敌将全灭、满足千人斩的情况下再击破三成就大功告成了。

石垣原の战い

难度 5 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	兵粮库を守れ	1 分钟内破坏兵粮库周边的 10 处火源	-（目标是城墙外壁堆放的着火箱子）
2	烟にまぎれて	击破宗像镇续、春日善八朗	“兵粮库を守れ”结束，或玩家接近宗像镇续二将
3	訚千代出阵	击破立花訚千代，阻止母里太兵卫、久野次左卫门败走	“烟にまぎれて”结束
4	空城计	击破吉弘统幸、岐部玄达	“訚千代出阵”结束
5	九州の勇を讨つ	3 分钟内击破立花宗茂、岛津义弘	“空城计”结束
B1	东南砦制压	击破笕利右卫门，压制东南砦	①“九州の勇を讨つ”尚未开始；②玩家入侵东南砦
B2	北砦制压	击破熊谷外记，压制北砦	①“九州の勇を讨つ”尚未开始；②玩家入侵北砦
B3	民を想う	到兵粮输送完成前，阻止民兵败走	①我方 3 名民兵无败走，且体力不低于 30%；②“空城计”开始
B4	情を操る	击破十时连贞、新纳忠元	①“九州の勇を讨つ”开始；②立花宗茂、岛津义弘尚未入侵黑田本阵；③玩家接近新纳忠元二将
B5	虎の猛り	用加藤清正击破立花直次、岛津忠恒	操作角色中有加藤清正，“九州の勇を讨つ”开始时自动触发



黑田官兵卫

秘藏武器：黄泉户大神

目标任务： 九州の勇を讨つ（60 秒）

官方条件： ① 10 分钟内完成前 4 个通常任务，以及 B1 ~ B3；②立花訚千代由黑田官兵卫击破；③官兵卫的体力全程不低于 50%，且我方武将无败走；④立花宗茂登场前，官兵卫击破 700 人以上，敌将残余 3 人以下。

流程参考： 开场立刻消灭火源，趁敌将被后藤太郎助的假情报引走时，官兵卫和同伴分别击破北砦和东南砦门外的守备头，压制二砦。随后官兵卫可以在中央刷一下击破，也为民兵缓解压力。待完成任务 2、立花訚千代出阵后，不用跟她在士气强化区域死磕，静待其进入西北区域再击破。而当敌方入侵杵筑城后，不能急于击破敌将，要去护送我方的荷驮兵，直至3个民兵都得到军粮补给后，再完成任务 4。



宫本武藏

秘藏武器：磐裂根裂剑

目标任务： 空城计（30 秒）

官方条件： ① 10 分钟内完成前 3 个通常任务，以及 B1、B2，且我方武将无败走；②立花訚千代由宫本武藏击破；③杵筑城开门前，武藏达成千人斩。

流程参考： 与黑田官兵卫秘武的流程基本不变，为了方便武藏刷击破，东南砦和北砦的压制任务都可以交给他。建议带上两个以上消除士气强化效果的家宝，万一訚千代出阵时击破数还未达标的话，也可以去西南区域刷。最后触发任务 4 时就不要等荷驮兵了，果断击破吉弘统幸和岐部玄达。

四国之章

四万十川の战い

难度 3 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	弓矢の妨害	2 分钟内击破所有的弓兵长	-（需要先打坏橹弓兵长才会掉下来）
2	本队援护	击破一万田鉴实、一万田镇实	“弓矢の妨害”开始
3	南の要・訚千代	击破立花訚千代，阻止福留仪种败走	“弓矢の妨害”、“本队援护”结束
4	北の要・宗茂	击破立花宗茂，阻止香宗我部亲泰败走	“弓矢の妨害”、“本队援护”结束
5	中村城の危机	阻止小少将、渡边教忠、江口玄蕃入侵中村城	“南の要・訚千代”、“北の要・宗茂”结束
B1	南の妨害	击破吉弘统幸，援护别动队	①“弓矢の妨害”开始；②玩家接近从东南诘所登场的吉弘统幸
B2	南の伏兵	阻止臼杵鉴速、内田镇家接近福留仪重	比福留仪重先一步入侵东南的小岛
B3	风神雷神の亲心	2 分钟内击破立花道雪、高桥绍运	“南の要・訚千代”、“北の要・宗茂”开始后，在 45 秒内令訚千代或宗茂的体力低于 75%
B4	凄绝な力	2 分钟内击破 300 名敌兵	①“中村城の危机”结束；②操作角色中有长宗我部元亲，用他接近西南的栗本城

阿赞侵攻

难度 4 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	西本阵の奇袭を防げ	击破 3 名敌将，防卫西本阵	-
2	东本阵の奇袭を防げ	击破 4 名敌将，防卫东本阵	“西本阵の奇袭を防げ”结束
3	诱惑に打ち胜て！	击破矢野虎村等 4 将	“东本阵の奇袭を防げ”结束
4	中央砦制压	击破宇奈濑兼久、镰田光仪、大寺松太辅	“诱惑に打ち胜て！”结束
5	小少将の作战	阻止石川五右卫门、柳生宗矩入侵东本阵、西本阵	①“中央砦制压”结束，玩家接近十河存保；②击破第二次登场的石川五右卫门
B1	五右卫门の突击	击破石川五右卫门	①“诱惑に打ち胜て！”开始后击破敌将 2 名以上；②玩家接近从我方西本阵附近诘所第二次登场的石川五右卫门
B2	小少将の诱惑	阻止小少将到达目标地点	①“诱惑に打ち胜て！”开始后击破敌将 2 名以上；②“五右卫门の突击”开始，或玩家接近小少将
B3	西砦制压	击破马诘三四郎，压制西砦	玩家入侵胜瑞城西砦
B4	魔性の奇袭	击破四宫光武、古川友则、高志清久，防卫东本阵	①“小少将の作战”开始；②玩家接近从本阵附近诘所登场的高志清久三将
B5	小少将の操り人形	击破芥川兵库介、北原义行	①“小少将の诱惑”成功；②“小少将の作战”结束，且击破十河存保；③小少将第二次登场后体力低于 70%

伊予侵攻

难度 5 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	强行突破	击破桂元澄、乃美宗胜，突破东之关	-
2	黑濑城侵入	击破所有的门守备头	“强行突破”结束
3	亲子で奋斗	击破吉川元春、吉川元长	“黑濑城侵入”结束
4	黑濑城死守	击破西园寺公广等 5 将，夺还黑濑城	“亲子で奋斗”结束
5	黑幕击破	击破小早川隆景	“黑濑城死守”结束
B1	腹が减っては战ができぬ	阻止所有的荷驮兵到达汤筑城	①“黑濑城侵入”结束；②“黑濑城死守”尚未开始；③玩家接近任意荷驮兵
B2	色仕挂け・兄编	用小少将以无双奥义击破大野直昌	操作角色中有小少将，“黑濑城死守”开始时自动触发
B3	色仕挂け・弟编	用小少将以无双奥义击破大野直之	①“色仕挂け・兄编”开始后；②操作角色中有小少将，用她接近大野直之
B4	进击の毛利军	击破宍户元孝，阻止毛利军的进军	①“黑濑城死守”开始；②玩家接近从黑濑城东南诘所登场的宍户元孝
B5	周到なる毛利军	击破所有的隐密头	玩家接近毛利本阵东北附近散落的三个米俵、令隐密头现身



小少将

秘藏武器：迦具夜羽衣

目标任务：黑幕击破（30 秒）

官方条件：①10 分钟内完成除目标任务和 B5 以外的所有任务；②小早川隆景进军前，小少将击破 1500 人以上。

流程参考：开战后同伴直接在我方本阵偏北的诘所处待机，小少将负责向北推进主线任务。西园寺公广从黑濑城撤退后，先击破北门处的 3 个荷驮头，凭借敌方士气不高的有利条件也可以在周围快速刷兵。当毛利军增援到来后，先解决黑濑城中的敌将，然后切换到同伴完成 B4，再由小少将依次完成 B2、B3，切记这三个奖励任务都要等提示弹出后再击破敌将，否则很容易导致不触发。最后等小少将满足击破数条件后，再击杀任务 4 相关的剩余敌将即可。





加拉夏

秘藏武器：伊豆能卖钏

目标任务：友のために（30 秒）

官方条件：①10 分钟内完成除目标任务和 B4、B5 以外的所有任务；②加拉夏、长宗我部元亲和小少将的体力全程不低于 50%；③大谷吉继登场前，加拉夏达成千人斩，且敌将残余 2 人以下。

流程参考：虽然比长宗我部元亲的秘武要多做两个任务，甚至要求敌将全灭，但击破数要求减少后难度反倒有所降低，而且没有敌将指名击破的条件。前中期的打法不变，不过推进通常任务的时间要提前，以击杀敌将为主，而把刷击破数的任务留到压制虎丸城之后再进行。北侧的宁宁交给同伴缠住，加拉夏在中央区域完成专属任务 B3。在确认满足击破数要求，且除石田本阵外再无敌将后再将宁宁击倒（解救小少将的任务与秘武无关）。



引田の战い

难度 5 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	水军现る	击破九鬼嘉隆、胁坂安治	-
2	度重なる增援	击破仙石勘解由、森权平，阻止香川信景、大西赖包败走	“水军现る”结束
3	小少将の转机	击破福岛正则	“度重なる增援”结束、福岛正则压制西砦、加藤清正压制虎丸城
4	虎丸城夺还	击破加藤清正，压制虎丸城	“小少将の转机”结束
5	十河城夺还	击破宁宁、十河存之，压制十河城	“虎丸城夺还”结束
6	友のために	击破大谷吉继	“十河城夺还”结束
B1	一の船制压	击破山内一丰和所有的盾兵，压制一之船	①“水军现る”开始，“十河城夺还”尚未开始；②玩家入侵一之船
B2	二の船制压	击破十河存保和所有的力士，压制二之船	①“水军现る”开始，“十河城夺还”尚未开始；②玩家入侵二之船
B3	师匠に续け	2 分钟内用加拉夏击破 300 名敌兵	操作角色中有加拉夏，“虎丸城夺还”结束时自动触发
B4	小少将の危机	击破所有的忍者队长，阻止小少将败走	①“虎丸城夺还”结束；②操作角色中没有小少将，小少将进入北砦
B5	忍者の奇袭	击破所有的忍者队长	①“虎丸城夺还”结束；②操作角色中有小少将，用她进入北砦（与“小少将の危机”不能共存）



长宗我部元亲

秘藏武器：天津瓮三味星

目标任务：十河城夺还（120 秒）

官方条件：①10 分钟内完成前 4 个通常任务，以及 B1、B2；②福岛正则、加藤清正由长宗我部元亲击破；③元亲和小少将的体力全程不低于 50%；④宁宁进军前，元亲的击破数突破 1500 人。

流程参考：开场就命令同伴直奔二之船即将靠岸的渡口，元亲一路杀向一之船，率先完成两个奖励任务后就可以安心推进流程。在任务 2 中解救我方 NPC 的同时，也要击退沿路的其他大众脸敌将，这样才能降低士气，便于元亲提高击破数。当西砦的大门被骗开后迅速秒杀正则，然后返回士气下降的中央战场继续刷敌，如果感觉时间略为吃紧就多用家宝辅助。只要击破数达标，最后从悬崖突袭清正时该区域的士气会强制下降，也就没有什么难点了。



近畿之章

观音寺城の战い

难度 3 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	织田军本阵救出	击破吉田重政、进藤贤盛	-
2	和田山城攻め	击破六角义定，压制和田山城	“织田军本阵救出”结束
3	信长を狙う大恶党	阻止松永久秀接近织田信长	“和田山城攻め”结束
4	迎击部队进军	击破柳生宗矩、小少将，救出明智光秀、丹羽长秀	“信长を狙う大恶党”结束
B1	西砦の稻叶一铁	击破平井定武，救出稻叶一铁	玩家入侵和田山城西砦
B2	箕作城西砦の森可成	击破小仓实房，救出森可成	玩家入侵箕作城西砦
B3	观音寺南砦の柴田胜家	击破田中吉政、布施公雄，救出柴田胜家	玩家入侵观音寺南砦
B4	空き巢	阻止石川五右卫门与力士接近织田信长	①压制观音寺城或箕作城任一方面；②松永久秀再度出现后，玩家接近从东侧诘所登场的石川五右卫门

金ケ崎撤退战

难度 4 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	一番队の退却	阻止可儿才藏、池田盛正到达退却地点	-
2	二番队の退却	阻止织田信忠、佐佐成政到达退却地点	“一番队の退却”结束，或玩家接近织田信忠、佐佐成政
3	三番队の退却	阻止松永久秀、森可成、蜂须贺小六到达退却地点	“一番队の退却”、“二番队の退却”结束
4	四番队の退却	阻止丹羽长秀等 4 将到达退却地点	“三番队の退却”结束
5	五番队の退却	阻止泷川一益等 4 将到达退却地点	“四番队の退却”结束
B1	私と战うというのですか	用阿市击破柴田胜家	①“二番队の退却”开始；②操作角色中有阿市，用她接近柴田胜家
B2	敌歼灭	阻止所有的敌将到达退却地点	在“三番队の退却”完成前没有放跑一个敌将
B3	忠胜が鬼	击破本多忠胜	①“四番队の退却”开始前击破前田庆次、前田利家；②“四番队の退却”开始后玩家接近本多忠胜
B4	家康の威光	用藤堂高虎击破德川家康	①“四番队の退却”开始；②操作角色中有藤堂高虎，用他接近德川家康

姊川の战い

难度 5 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	义兄上を攻める	击破坂井政尚、池田恒兴，突破前线	-
2	先锋を守れ	击破稻姬、斋藤利治，阻止矶野员昌败走	“义兄上を攻める”结束
3	降ってくだされ	击破羽柴秀吉	“先锋を守れ”结束
4	臣がため	击破德川家康	“降ってくだされ”结束
5	织田动く	阻止明智光秀、柴田胜家入侵浅井本阵	“臣がため”成功
B1	长政の决意	2 分钟内用浅井长政击破 200 名敌兵	操作角色中有浅井长政，开场自动触发
B2	朝仓救援	击破鸟居元忠、渡边守纲，阻止朝仓景健败走	玩家接近鸟居元忠二将（建议开场就直接进入他们所在的城砦）
B3	直虎突击	击破井伊直虎	井伊直虎出阵后，玩家在她入侵朝仓本阵前接近
B4	盾とならん	击破本多忠胜	本多忠胜出阵后，令他的体力低于 70%
B5	影とならん	击破服部半藏	①“臣がため”开始后 2 分半以内；②德川家康的体力不低于 99%、本多忠胜的体力不低于 50%；③朝仓景纪、真柄直隆尚未登场；④玩家接近潜伏在地图西侧的狭长山道上的服部半藏
B6	三人众袭来	击破稻叶一铁、氏家卜全、安藤守就	美浓三人众登场后，玩家在他们入侵朝仓本阵前接近



浅井长政

秘藏武器：倭王八千戟

目标任务：织田动く（90 秒）

官方条件：①10 分钟内完成除目标任务和 B6 以外的所有任务，且我方武将无败走；②本多忠胜由浅井长政击破；③明智光秀登场前，长政达成千人斩。

流程参考：推荐将长政安排在副将的位置，开战后立刻向南完成专属任务 B1。待任务 1 过后长政向西南的稻姬移动，同伴负责击倒另一个目标——斋藤利治并守在羽柴秀吉的砦门外。长政击破稻姬和井伊直虎后要去西侧的山道击破潜伏着的服部半藏，如果先击倒秀吉，朝仓方面很快会开始进军，不利于此任务的完成。待德川本阵开门后力挫本多忠胜，击破数不足的话也可在周围刷一下，最后再解决家康。



小谷城の战い

难度 5 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	味方が交战中	击破丹羽长秀、安藤守就、堀秀政，救出雨森清贞等 3 将	-
2	狼藉者がやってくる・壹	阻止柴田胜家、前田利家接近浅井长政	“味方が交战中”结束
3	狼藉者がやってくる・贰	阻止浓姬、森兰丸接近浅井长政	“狼藉者がやってくる・壹”结束
4	小天守阁での战い	击破竹中半兵卫、佐佐成政	“狼藉者がやってくる・贰”结束
5	光秀を倒せ	击破明智光秀	“小天守阁での战い”结束
6	地下道の战い	击破蒲生氏乡等 4 将，确保脱出地点	“光秀を倒せ”结束
B1	且元を救え	击破泷川一益，救出片桐且元	玩家接近泷川一益
B2	ねねの强袭	击破宁宁的本体	①“狼藉者がやってくる・壹／贰”成功；②“小天守阁での战い”开始；③玩家进入小天守阁，浅井长政进入小天守阁 1 阶
B3	久正を救え	击破氏家直昌，救出浅井久政	①“狼藉者がやってくる・贰”开始；②玩家接近氏家直昌
B4	纲亲を救え	击破织田信忠，救出海北纲亲	①“狼藉者がやってくる・贰”开始；②玩家接近织田信忠
B5	秀吉击破	击破羽柴秀吉	①“地下道の战い”开始；②玩家接近从东北诘所登场的羽柴秀吉



阿市

秘藏武器：木花开耶・簪

目标任务：光秀を倒せ（60 秒）

官方条件：①15 分钟内完成除目标任务和 B5 以外的全部任务；②明智光秀登场前阿市达成千人斩。

流程参考：任务 2、3 需要玩家及时堵路，不妨带上提升移动速度的道具。开战后阿市往东救援雨森清贞三将，之后由中央有两个旗兵的通路向北走；同伴则去浅井久政所在的长廊卡位，便于挡住随后出现的前田利家。小谷城起火后，西侧出现的浓姬和森兰丸交给同伴速杀，阿市负责解救片桐且元和海北纲亲。值得一提的是 3 个救援型的奖励任务最好都等任务提示弹出后再击破敌将，否则大量的信息堆积有可能导致实际的触发顺序出错。竹中半兵卫二将出现后交由 AI 去缠住，等完成 B2 并让阿市击破 1000 人后再解决，15 分钟的时限很充裕。



德川之章

桶狭间の战い

难度 3 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	尾张侵攻の要	护送荷驮兵到达大高城	-
2	织田军は寡兵	击破服部小平太、毛利良胜、梁田政纲	“尾张侵攻の要”结束
3	仇讨ち	击破池田恒兴等 4 将	今川义元阵亡
4	危险を承知で	击破前田庆次	“仇讨ち”结束
5	家康、愚直なり	击破柴田胜家、前田利家，救出冈部元信等 3 将	“危险を承知で”开始、前田庆次的体力低于 50%
B1	出击准备中	击破佐久间信辰、水野忠光、梶川高秀	①“织田军は寡兵”尚未结束；②玩家接近西北诘所、发现织田军伏兵
B2	义元样の元へ	用德川家康在 30 秒内赶到今川本阵	①“织田军は寡兵”结束；②操作角色中有德川家康，织田军奇袭时自动触发
B3	一人たりとも见舍てない	击破岩室重休、林秀贞、河尻秀隆，救出本多忠真等 3 将	中岛砦西门开启后，接近本多忠真三将
B4	大高城死守	阻止阿市、浓姬入侵大高城	玩家接近从东南诘所登场的阿市和浓姬

挂川城の战い

难度 4 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	地下から侵入	击破清水康英等 5 将	-
2	寝返り欢迎	只击破敌视德川军的敌将	“地下から侵入”结束（标记的 6 名敌将中不能击破松下之纲）
3	总大将急袭	击破大道寺政繁等 6 将	“寝返り欢迎”结束
4	氏真を利用	避开今川氏真，击破安部元真、冈部正纲	“总大将急袭”结束，今川氏真出现
5	甲斐姬の奋斗	击破甲斐姬	“氏真を利用”结束
6	早川殿の思い	击破早川殿	“甲斐姬の奋斗”结束
B1	风魔の奇袭	1 分钟内击破风魔小太郎	①“总大将急袭”开始；②风魔小太郎从北侧诘所第一次登场后，玩家在风魔靠近松平信康或德川家康前接近他
B2	半藏の暗跃	用服部半藏击破垪和氏续、山角定胜、远山纲景	①“甲斐姬の奋斗”尚未开始；②操作角色中有服部半藏，用他通过小天守忍道接近待机中的敌将
B3	家康の决意	阻止敌视德川军的敌将到达退却地点	①“甲斐姬の奋斗”开始；②操作角色中有德川家康，今川军开始撤退时自动触发（标记的 4 名敌将中不能击破朝仓在重、铃木重时）
B4	主君のため	阻止今川氏真与朝比奈泰朝的合流	①“早川殿の思い”结束，今川氏真再度登场；②玩家接近从小天守忍道附近的诘所登场的朝比奈泰朝
B5	混沌、再び	阻止风魔小太郎接近我方大将	风魔小太郎从西南诘所第二次登场后，玩家在风魔靠近松平信康或德川家康前接近他

姉川の战い

难度 5 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	活路を开く	击破山崎长德、河合吉统	-
2	十一段崩し	击破浅井长政、矶野员昌、浅井政澄	“活路を开く”结束
3	反击の狼烟	2 分钟内击破大谷吉继、压制西北砦	“十一段崩し”结束、德川军开始进军
4	朝仓の绽び	击破沟江长逸、富田长繁	“反击の狼烟”开始、击破大谷吉继
5	朝仓の最后	击破朝仓义景	“朝仓の绽び”结束
6	浅井の若武者	击破藤堂高虎	“朝仓の最后”结束
B1	织田军救出	1 分钟内击破阿市	①“十一段崩し”尚未结束；②浅井长政开始进兵后，玩家接近阿市
B2	德川奋战	阻止真柄直隆、真柄直澄入侵德川本阵	①“活路を开く”结束；②玩家接近从朝仓本阵南侧诘所登场的真柄直隆二将
B3	谛めぬ浅井	阻止阿闭贞征、新庄直赖入侵织田本阵	①“朝仓の绽び”开始；②玩家接近从浅井本阵南侧诘所登场的阿闭贞征二将
B4	信长暗杀阻止	用服部半藏击破远藤直经，阻止其接近织田本阵	①“朝仓の绽び”开始，远藤直经撤退后 1 分钟内；②操作角色中有服部半藏，用他进入东砦找到敌将



服部半藏

秘藏武器：暗牙黄泉津

目标任务： 浅井の若武者（30 秒）

官方条件： ① 10 分钟内完成除目标任务以外的所有任务；②浅井长政（第 1 次）、朝仓义景由服部半藏击破；③半藏的体力全程不低于 50%；④藤堂高虎出阵前，半藏的击破数在 500 人以上。

流程参考： 由于关键任务 5 和 B4 分别在西北和东南角，且皆要由半藏完成，故需准备一匹快马赶路。开战后让同伴去阿市所在的东砦外把守，中央的主战场交给半藏。完成任务 2 和 B2 后，半藏杀西南、穿过瀑布突袭大谷吉继。朝仓军门开启后让同伴向富田长繁的位置移动，半藏则往浅井长政初期所在的中央砦进军以完成 B3，待同伴击破两名叛将后，正好可以前往阿市初期所在的东砦截击远藤直经。最后控制半藏拍马直取大大咧咧出阵的义景。

三方ヶ原の战い

难度 5 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	三方ヶ原の激斗・壹	击破所有的骑马队长	-
2	三方ヶ原の激斗・贰	击破山县昌景等 5 将	“三方ヶ原の激斗・壹”结束
3	危机的状况	护送德川家康到达中央砦	“三方ヶ原の激斗・贰”结束、敌方增援出现
4	先回りして通せんぼ	2 分钟内击破女忍者	“危机的状况”结束
5	幸村突击	阻止真田幸村接近德川家康	“先回りして通せんぼ”开始
6	执拗な武田军	击破内藤昌丰、武田信丰、原昌胤，护送德川家康到达追分桥	①“先回りして通せんぼ”开始 1 分钟以上，或任务结束；②德川家康接近追分桥
7	信之の问い	击破真田信之	“执拗な武田军”结束
B1	潜む敌	击破三枝昌贞、小山田信茂	①“三方ヶ原の激斗・贰”尚未开始；②玩家入侵西砦发现伏兵
B2	殿のため	用本多忠胜击破 3 名敌将	操作角色中有本多忠胜，“危机的状况”开始时自动触发
B3	高みの见物	击破岛左近	玩家接近位于东南砦的岛左近
B4	虎、出阵	击破武田信玄	玩家接近武田信玄（建议不要太快击破真田信之）



本多忠胜

秘藏武器：斗尖荒霸吐

目标任务： 信之の问い（30 秒）

官方条件： ① 10 分钟内完成除目标任务和 B4 以外的所有任务；②真田幸村、女忍者、岛左近由本多忠胜击破；③忠胜的体力全程不低于 50%；④真田信之出阵前，忠胜达成千人斩。

流程参考： 战斗的第一个要点是在完成任务 1 之前，务必先入侵敌方伏兵所在的西砦（即玩家初始位置南侧的城砦），否则会导致 B1 无法触发。当武田大批援军登场时，同伴负责贴身护送德川家康，忠胜先一路杀向东南完成 B2 和 B3，再回来亲手击倒中央砦的女忍者和东北的幸村。随后忠胜在中央战场积累击破数，西侧的内藤昌丰等 3 将交给同伴解决。由于秘武任务时击破信之的时限很短，建议提前走位。

武田之章

川中岛の战い

难度 1 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	山顶を目指せ	击破水原隆家、突破中央砦	-
2	上杉の次代の壁	击破上杉景胜、直江兼续	“山顶を目指せ”结束
3	上杉军の殿	击破甘粕景持	“山顶を目指せ”、“上杉の次代の壁”结束，别动队到达八幡原附近
4	通せんぼ	击破绫御前与所有的阴阳师，降下吊桥	“上杉军の殿”开始
5	八幡原包围网	击破任意 5 名敌将	“上杉军の殿”、“通せんぼ”结束，别动队到达八幡原
B1	进军援护	击破 200 名敌兵，援护我方进军	操作角色中有真田幸村或真田信之，“山顶を目指せ”结束时自动触发
B2	海津城救援	击破上杉景虎、宇佐美定满、宇佐美实定，阻止其入侵海津城	①玩家进入妻女山砦前的广场，或接近上杉景胜、直江兼续；②海津城西门被工作队破坏后，玩家接近从城西南和正南诘所出现的上杉景虎三将
B3	支えを挫く	击破直江景纲，压制善光寺	玩家入侵西北的善光寺
B4	雌雄を决す	达成 100 连击的状态下击破上杉谦信	操作角色中有武田信玄，“八幡原包围网”结束、上杉谦信开始进军时自动触发

骏河侵攻

难度 3 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	火の如く	2 分钟内击破 100 名敌兵	-
2	さらに烈火の如く	4 分钟内击破任意 3 名敌将	“火の如く”结束、朝比奈信置三将叛变
3	一将は得がたし	击破井伊直虎，阻止穴山信君败走	“さらに烈火の如く”结束、穴山信君受到井伊直虎的突袭
4	虎の焦躁	3 分钟内击破成田氏长、上田朝直、垪和康忠	“一将は得がたし”结束、早川殿出现
5	守る乙女	击破早川殿	“虎の焦躁”结束，或玩家接近早川殿、今川氏真
B1	内通者を守れ	护送朝比奈信置到达山顶砦	玩家接近投靠我方的朝比奈信置三将
B2	风魔の影	击破二曲轮猪助	①“凶风を止めよ”尚未发生；②操作角色中有女忍者或岛左近，玩家前往山顶发现二曲轮猪助
B3	凶风を止めよ	击破风魔小太郎	北条氏康率领增援出现后，玩家接近从北条本阵西南的树林登场的风魔小太郎
B4	攻める乙女	阻止甲斐姬入侵中央北砦	①“虎の焦躁”、“守る乙女”结束，或今川氏真的体力低于 70%；②玩家接近从东侧清见寺诘所登场的甲斐姬

三方ヶ原の战い

难度 4 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	勇猛なる三河武士	击破井伊直虎等 5 名敌将	-
2	命に代えても	击破夏目吉信、鸟居忠广	“勇猛なる三河武士”结束、德川家康与稻姬不在西砦
3	立ちはだかる豪勇	2 分钟内击破本多忠胜，突破追分桥南门	“命に代えても”成功
4	最后の砦	击破稻姬	①“立ちはだかる豪勇”结束；②德川家康到达南砦 5 分钟，或玩家接近南砦
B1	三河武士の意地	2 分钟内击破 100 名敌兵	玩家进入东侧区域、德川增援出现时自动触发
B2	半藏の急袭	阻止服部半藏入侵武田本阵	①“命に代えても”或“三河武士の意地”结束；②玩家接近从东北诘所第一次登场的服部半藏
B3	直虎の雪辱	击破井伊直虎，突破东南砦	①“立ちはだかる豪勇”开始；②玩家接近从东南诘所第二次登场的井伊直虎
B4	影は何度でも	击破服部半藏	①“半藏の急袭”成功；②“最后の砦”开始；③服部半藏从正南的诘所第二次登场时自动触发

武田信玄

秘藏武器：天孙降临

目标任务： 最后の砦（30 秒）

官方条件： ①8 分钟内完成除目标任务和 B4 以外的全部任务，且我方武将无败走；②稻姬出阵前武田信玄的击破数在 500 人以上。

流程参考： 此秘武的难点主要在于任务 3 需与斗气状态的本多忠胜正面交锋，如果怕 2 分钟内无法击破，还是另派一个强力角色来肩负此重任吧。开战后信玄先积累击破数，同伴则去半藏出现的诘所待命，待完成这两个任务后和可以左右换位，由强力同伴突破西砦并挑战忠胜，德川援军赶来的大量增援足够信玄刷到 500 人。击破忠胜后不要急着突破追分桥，等直虎第二次登场的任务完成后再让信玄过桥接近稻姬。由于本关我方全程都有士气优势，基本不用担心 NPC 会败走。



长筱の战い

难度 5 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	风	3 分钟内击破浓姬、森兰丸	-
2	林	击破德川家康	“风”结束、织田信长撤退、武田胜赖开始进军
3	火	击破前田庆次等 4 将，救援我方武将	武田胜赖撤退、大量增援出现
4	山	在我方全员撤退前，阻止敌武将入侵东北砦	①武田胜赖撤退、大量增援出现；②“火”结束，或玩家进入东北砦
B1	羽柴夫妇发见	击破羽柴秀吉、宁宁	敌方增援出现前，玩家入侵西南砦、发现羽柴夫妇
B2	兄弟の绊	发动协力无双奥义击破井伊直虎	操作角色为真田幸村和真田信之，武田胜赖撤退、井伊直虎出击时自动触发
B3	援护作战	3 分钟内压制 4 个诘所	操作角色中有岛左近，武田胜赖撤退、大量增援出现时自动触发
B4	敌讨ち	击破服部半藏	武田胜赖撤退后，玩家接近从兵粮库登场的服部半藏

上杉之章

关东出兵

难度 3 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	三の丸制压战・壹	击破足利义氏等 6 将	-
2	三の丸制压战・贰	击破 200 名敌兵	“三の丸制压战・壹”中击破敌将 3 名以上
3	莲池制压战	击破上田宪定、松田宪秀	“三の丸制压战・壹／贰”结束，或玩家进入莲池
4	北条兄弟推参	击破北条三郎、北条氏照、北条氏邦	“三の丸制压战・壹／贰”、“莲池制压战”结束
5	二の丸制压战	击破早川殿、甲斐姬	“北条兄弟推参”结束
6	今川军の增援	阻止今川义元等 4 将入侵二之丸	击破早川殿或甲斐姬
B1	调子に乘りすぎた	击破垪和康忠、笠原政尧、松田康长，阻止上杉宪政等 3 将败走	玩家接近垪和康忠三将
B2	舍曲轮制压战	在北条高广、里见义弘到达舍曲轮之前，击破大道寺政繁、山角定胜	①“北条兄弟推参”尚未结束；②玩家入侵舍曲轮
B3	军神たるゆえん	用上杉谦信在不受攻击的前提下击破所有的铁炮队长	操作角色中有上杉谦信，用他到达东侧的莲池（由于要求无伤，建议事先存档，或者发动 45 秒练技不减的道具用无双极意杀敌）
B4	母を守る	用上杉景胜击破风魔小太郎，阻止其接近绫御前	操作角色中有上杉景胜，“二の丸制压战”开始时自动触发
B5	父の期待に应えるために	阻止北条氏康、北条三郎的合流	本丸开门后，玩家接近从中央偏南诘所登场的北条三郎

川中岛の战い

难度 4 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	先阵を叩け	击破饭富虎昌、马场信房	-
2	斥候击破	阻止女忍者到达退却地点	“先阵を叩け”结束
3	隐秘行动	阻止岛左近、内藤昌丰入侵妻女山砦	“斥候击破”结束
4	副将と军师	击破守护武田本阵的武田信繁、山本勘助	“隐秘行动”结束、双方展开鹤翼阵和车悬阵
5	若武者の觉悟	击破真田信之、小山田信茂，压制中央砦	“副将と军师”结束、我军入侵武田本阵
B1	增援を叩け	2 分钟内击破真田幸隆、相木昌朝	①“先阵を叩け”结束，“隐秘行动”尚未结束；②玩家接近从南侧诘所登场的真田幸隆二将
B2	补给路を确保せよ	击破山县昌景、迹部胜资，阻止善光寺的直江景纲败走	①“斥候击破”结束，“隐秘行动”尚未结束；②玩家接近从北侧诘所登场的山县昌景二将
B3	军神、驱ける	2 分钟内用上杉谦信入侵武田本阵	操作角色中有上杉谦信，“副将と军师”开始时自动触发
B4	真田を止めよ	击破真田幸村	①“副将と军师”结束，我军入侵武田本阵；②玩家接近从中央诘所登场的真田幸村
B5	景虎救援	用绫御前击破岛左近、内藤昌丰，阻止上杉景虎败走	①“副将と军师”开始；②操作角色中有绫御前，岛左近第二次登场时自动触发

上杉谦信

秘藏武器：天业云

目标任务： 若武者の觉悟（30 秒）

官方条件： ①10 分钟内完成前 4 个通常任务，以及 B1 ~ B3；②上杉谦信的体力全程不低于 50%，且我方武将无败走；③武田信玄从本阵撤退前，谦信达成千人斩，且敌将残余 4 人以下（包括信玄）。

流程参考： 开场谦信负责东南区域，同伴去西北的城砦待机准备阻截之后出现的女忍者。谦信在完成两个守护妻女山砦的任务后就可以向北侧移动，同伴则转移到善光寺外负责防守。八幡原的布阵展开后，谦信在这里清掉敌将和士兵，不要太早靠近武田本阵，同伴则到妻女山砦北诘所截杀第二次登场的岛左近。把场上的敌将全清后再让谦信击破山本勘助二将并迅速入侵武田本阵，最后利用大段剧情对白的空隙原路返回东南砦，攻向海津城。

手取川の战い

难度 5 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	先锋を击破せよ	击破金森长近等 4 将，为水计做准备	-
2	退却命令	击破丹羽长秀、佐佐成政，阻止鬼小岛弥太郎、本庄繁长败走	“先锋を击破せよ”结束
3	魔王の手先	阻止森兰丸等 4 将入侵松任城、七尾城	水计结束、织田军本队出现
4	景虎の穷地	击破前田庆次，阻止上杉景虎败走	①“魔王の手先”开始后击破敌将 1 名以上；②上杉景虎突破南砦西侧
5	义の突击	在我方武将败走前击破任意 5 名敌将	“景虎の穷地”结束
B1	切磋琢磨せん	1 分钟内击破 100 名敌兵，鼓舞上杉景虎	①“退却命令”尚未开始；②玩家接近上杉景虎
B2	光秀の明察	击破明智光秀	水计发动前，玩家接近明智光秀
B3	秀吉の勘	击破羽柴秀吉	水计发动前，玩家接近羽柴秀吉
B4	鬼柴田が军の魂	阻止前田利家到达织田本阵	森兰丸等开始进军后，玩家接近前田利家
B5	出会ってはいけない二人	击破浓姬	操作角色中有绫御前，“景虎の穷地”开始后，用她接近从中央诘所登场的浓姬
B6	魔王の黑铠	阻止织田信长到达退却地点	①“鬼柴田が军の魂”成功；②“义の突击”结束，织田本阵开门时自动触发

绫御前

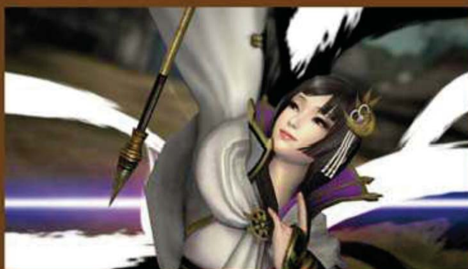
秘藏武器：天轮圣巫杖

目标任务： 义の突击（90 秒）

官方条件： ①10 分钟内完成除目标任务和 B6 以外的所有任务；②上杉景虎的体力全程不低于 50%，且我方武将无败走。

流程参考： 没有击破数要求，绫御前的初始位置也不限，以其初期处在西北为例，开战先接近上

杉景虎，击破目标敌将的同时尽快把战线往南推进。在完成任务2时不要急着撤退，确保绫御前与同伴分头击破明智光秀和羽柴秀吉后再向北撤离。触发水计后同伴去东南击破森兰丸和前田利家，绫御前则负责西侧的两个目标。当前田庆次登场后优先让绫御前击退从中央诘所出现的浓姬，确保击破数的同时留几个大众脸敌将不杀，这样在击倒庆次、迎来秘武任务时才便于尽快完成。



难度5★

御馆の乱

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	风魔を探せ！	击破风魔小太郎的本体	-
2	味方につけよ！	不击破武田胜赖的前提下，1分钟内击破100名敌兵，令武田军成为我方	玩家入侵中央砦
3	政宗を止めよ！	击破伊达政宗，阻止新发田重家败走	“味方につけよ！”开始
4	本丸死守	击破堀江宗亲等3将，阻止其入侵春日山城本丸	“味方につけよ！”结束，或“政宗を止めよ！”开始
5	家族の绊	击破甲斐姬、早川殿	“味方につけよ！”、“政宗を止めよ！”、“本丸死守”结束
6	母子の绊	击破绫御前	“家族の绊”结束
B1	进军阻止·壹	击破北条氏政、北条氏照、北条氏邦	①甲斐姬、早川殿尚未败走；②春日山城三之丸开门后，玩家接近位于西北的北条氏政三将
B2	一难去って	击破柿崎晴家、桃井义孝，阻止新发田重家败走	①甲斐姬、早川殿任意一人败走；②“政宗を止めよ！”成功；③上杉景虎的增援到来后，玩家接近从正南诘所登场的柿崎晴家二将
B3	进军阻止·贰	击破上杉景信、山本寺定长、山本寺景长	①“母子の绊”尚未开始；②伊达军开始向春日山本丸进军后，玩家接近位于东南的上杉景信三将
B4	上杉の干として	2分钟内用上杉景胜击破200名敌兵	操作角色中有上杉景胜，“母子の绊”发生后用他进入东北御馆



上杉景胜

秘藏武器：大铊都牟刈

目标任务： 母子の绊（60秒）

官方条件： ①10分钟内完成除目标任务和B4以外的所有任务；②风魔小太郎、伊达政宗、片仓小十郎、甲斐姬和早川殿由上杉景胜击破；③御馆吊桥降下前，景胜的击破数超过500人。

流程参考： 开战后先不用管同伴，景胜完成西北区域的两个任务后转移到武田胜赖附近，这里可以很快地提升击破数。武田军成为我方后，景胜向南负责击退袭来的伊达军并完成B3，同伴则去风魔分身撤退的西诘所处待机，以阻挡随后出现的堀江宗亲等三人。甲斐姬二将登场后，让同伴缠住早川殿，景胜先击破甲斐姬，然后返回南侧诘所附近完成B2，最后亲自去击破早川殿。秘武任务发生后，由于还会触发景胜的专属任务B4，可能在秒杀绫御前时白金的“成功”字样不会立刻弹出，但不用着急。



难度5★

长谷堂の战い

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	进军开始	击破里见民部，突破菅泽山南砦	-
2	最上军一扫	击破楯冈光直等5将	“进军开始”结束
3	长谷堂城制压	击破志村光安、鲑延秀纲，压制长谷堂城	“最上军一扫”结束
4	立ち上がれ兼续	阻止最上义康、氏家光氏、小国大膳入侵长谷堂城	“长谷堂城制压”结束
5	退路を开け	击破杂贺孙市	“立ち上がれ兼续”成功
6	菅泽山南砦を封锁せよ	2分钟内击破伊达成实、留守政景，封锁菅泽山南砦	“退路を开け”结束
7	骑马铁炮队を击退せよ	击破所有的骑马铁炮队长	“菅泽山南砦を封锁せよ”结束
B1	怪しい影	阻止所有的忍者队长到达退却地点	①“长谷堂城制压”尚未结束；②玩家入侵清水义亲初始位置北侧的城砦
B2	最上の进军を止めよ	击破最上义光	①“长谷堂城制压”结束；②玩家接近从东北诘所登场的最上义光
B3	殿军の务め	2分钟内击破200名敌兵	操作角色中有直江兼续或前田庆次，“立ち上がれ兼续”成功后、上杉景胜从长谷堂城开始撤退时自动触发
B4	智の小十郎	击破片仓小十郎	①“菅泽山南砦を封锁せよ”成功；②玩家接近片仓小十郎



直江兼续

秘藏武器：神直毗御剑

目标任务： 骑马铁炮队を击退せよ（60秒）

官方条件： ①15分钟内完成除目标任务和B4以外的所有任务，且我方武将无败走；②杂贺孙市、最上义光由直江兼续击破；③伊达军骑马铁炮队登场前，兼续达成千人斩。

流程参考： 此役基本全程无需切换到同伴，可以让其负责击破一些零散的敌将，免得我方NPC败走。菅泽山东、南二砦开门后先去东侧触发B1，然后再扫清最上军并一路杀向东南的长谷堂城。关原战败的消息传来后，兼续移动到东北完成任务4和B2，沿途大量的敌兵也足够随后专属任务B3里200人的击破目标。之后要注意的也就只有让兼续亲手击破孙市了，整体难度不高。



新武将·枪

秘藏武器：御手杵

目标任务： 退路を开け（30秒）

官方条件： ①10分钟内完成通常任务1～4；②主将和同伴的体力全程不低于50%；③杂贺孙市登场前，主将和同伴各击破300人以上。

流程参考： 基本打法参考直江兼续的秘武，不再冗言赘述，只是需要适当提升同伴的击破数。

关东之章

难度1★

关东防卫战

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	たいそうな挨拶	击破上杉谦信	-
2	姉上、さすが！	击破直江景纲、北条高广、色部胜长，阻止北条三郎败走	“たいそうな挨拶”结束
3	莲池での战い	击破所有的阴阳师，夺还莲池	“姉上、さすが！”结束
4	小峰曲轮での战い	4分钟内击破上杉宪政、佐竹义重	①“莲池での战い”开始；②击破阴阳师3名以上
5	上杉军总攻击	阻止直江兼续等5将入侵本丸	“小峰曲轮での战い”结束
B1	舍曲轮での战い	击破由良成繁、本庄繁长，夺回舍曲轮	①“上杉军总攻击”尚未开始；②玩家入侵西南的舍曲轮
B2	诱い出せ	在小峰曲轮内击破佐野昌纲	①“小峰曲轮での战い”尚未开始；②各地大门开启后，玩家接近西侧的佐野昌纲
B3	信赖厚き北条军	护送荷驮兵到达目标地点	①“上杉军总攻击”尚未开始；②玩家进入东北的城米曲轮
B4	当主同士	用北条氏康以无双奥义击破上杉谦信	①“上杉军总攻击”开始；②操作角色中有北条氏康，用他接近第二次登场的上杉谦信

难度 3 ★

远江防卫战

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	今川崩坏	击破投靠德川军的久能宗益、濑名氏俊	-
2	寝返りの余波	阻止松下之纲接近浅井政敏	“今川崩坏”结束
3	北条家の意地	阻止鸟居元忠等6将入侵城内三阶层	“寝返りの余波”结束
4	半藏对氏真	阻止服部半藏接近今川氏真	“北条家の意地”结束、今川氏真开始进军
5	家康の里をかけ	护送今川氏真到达目标地点	“半藏对氏真”结束
B1	影の奇袭	1分钟内击破安藤直次、菅沼贞景	①“家康の里をかけ”尚未开始；②操作角色中有风魔小太郎，用他进入东南的小天守（两名敌将最初在战场地图上不可见）
B2	德川の焦り	击破酒井忠次、伊藤贞次	①“北条家の意地”开始后2分钟内；②击破鸟居元忠、神原康政，以及平岩亲吉和大久保忠世中的任意一人
B3	刺客	击破所有的忍者队长	①“北条家の意地”成功；②“半藏对氏真”开始，忍者队长在今川氏真附近出现时自动触发
B4	直虎の思い	击破稻姬	①“家康の里をかけ”开始；②操作角色中有井伊直虎，用她接近从西侧诘所登场的稻姬
B5	忠胜に挑战	击破本多忠胜	①“家康の里をかけ”成功；②今川氏真的体力不低于90%，德川家康的体力不低于31%；③玩家接近本多忠胜，并令他的体力低于70%



风魔小太郎 秘藏武器：暗御津破

目标任务：半藏对氏真（60秒）

官方条件：①10分钟内完成前3个通常任务以及B1、B2；②服部半藏登场前，风魔小太郎的击破数达700以上。

流程参考：开战后同伴走西侧小道，击破高木清秀后就在西边诘所待命；风魔向东南走解决伏兵，并一路向北干掉久能宗益、濑名氏俊和二楼的松下之纲，随后就在东侧诘所附近刷杀敌数。当鸟居元忠等6将以及酒井忠次、伊藤贞次陆续登场后，优先完成B2，并在西侧AI同伴那里留一个武将。风魔使用提高移动速度的道具，四处游走刷满700人后再击破敌将引出半藏。此秘武的整体难度不高，只是城内战杂兵相对分散，比较考验玩家的刷敌技巧。

难度 4 ★

骏河防卫战

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	今川家崩坏	击破濑名信辉、朝比奈信置	-
2	氏真を守れ	阻止山县昌景、内藤昌丰入侵中央砦	“今川家崩坏”结束，或玩家接近今川氏真、山县昌景、内藤昌丰
3	山道へ诱え	2分钟内引诱真田幸村到达山道	“今川家崩坏”、“氏真を守れ”结束
4	高所を押さえろ	击破仁科盛信、真田昌辉、土屋昌次	“山道へ诱え”结束
5	本阵奇袭	避开武田军的城砦，3分钟内从西侧洞穴入侵武田本阵	“高所を押さえろ”结束
6	真田の切れ者	击破真田信之	“本阵奇袭”结束
B1	不稳な砦	击破高坂甚内	①今川氏真尚未通过东侧的清见寺；②玩家入侵山县昌景初始位置东侧的城砦
B2	安全确保	击破穴山信君、小山田信茂	①“真田の切れ者”尚未开始；②北条氏政等三将出现后，玩家接近西南的穴山信君二将
B3	乙女と忍び	击破女忍者	①“本阵奇袭”开始；②操作角色中有甲斐姬或早川殿，女忍者从正南诘所登场后，玩家用任意一人在女忍者靠近今川氏真前接近她
B4	忠臣を倒せ	阻止武田信玄与岛左近的合流	中央北砦东门开启、武田信玄再次进军后，玩家接近岛左近



早川殿 秘藏武器：姬杖栉名田

目标任务：真田の切れ者（30秒）

官方条件：①10分钟内完成除目标任务和B4以外的所有任务；②早川殿的体力全程不低于50%，今川氏真到达今川馆，且我方武将无败走；③在真田信之再度登场前早川殿击破500人以上。

流程参考：由于任务B3触发条件的特殊性，此战建议派上甲斐姬作为同伴。开战后早川殿先迅速击破敌将并积累杀敌数，甲斐姬前往东北砦发现伏兵。内藤昌丰开始进兵时让早川殿过去截杀，北侧的山县昌景留给甲斐姬负责，随后也由她负责护送今川氏真、击退沿途的叛将。引诱幸村的任务完成后西侧的士气强化区域便会解除，幸村也会陷入混乱状态，早川殿可以轻松地在此完成两个任务（先南后北），甲斐姬则转移到正南的诘所前守候。在早川殿进入洞穴向武田本阵发动奇袭的同时，女忍者一出现就由甲斐姬击破。





今川义元 秘藏武器：意富加牟豆美

目标任务：本阵奇袭（60秒）

官方条件：①10分钟内完成前4个通常任务，以及B1、B2；②真田幸村由今川义元击破；③义元的体力全程不低于50%，且我方武将无败走；④洞穴密道的大门开启前，义元的击破数在500人以上。

流程参考：基本打法参考早川殿的秘武，不再冗言赘述。

难度 5 ★

三曾埗の战い

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	氏邦救出	击破山县昌景、小山田信茂，救出北条氏邦	-
2	その桥、渡るべからず	快速连续地击破女忍者的分身	“氏邦救出”结束（击破第一个分身后需在30秒的倒数内击破第二个）
3	氏照救出	击破武田胜赖、内藤昌丰，救出北条氏照	“その桥、渡るべからず”结束
4	ただ枪にて应える	击破真田幸村	“氏邦救出”、“氏照救出”成功，武田军开始总攻击
5	王道见届けるため	击破岛左近	玩家接近岛左近
B1	退けぬ武田	阻止马场信房、仁科盛信入侵志田埗砦	西北砦开门后，玩家接近马场信房二将
B2	斗将の生还	援护北条纲成与北条氏照的合流	玩家接近位于北砦的北条纲成
B3	何度でも幸村の元へ	阻止女忍者与真田幸村的合流	①“ただ枪にて应える”开始；②玩家接近从正南诘所登场的女忍者
B4	武田の结束	阻止真田信之、武田信廉到达东南砦	①武田军总攻击开始、风魔小太郎的奇袭成功；②东南砦开门后，玩家接近真田信之二将



北条氏康 秘藏武器：戒杖刀天常立

目标任务：王道见届けるため（30秒）

官方条件：①10分钟内完成除目标任务以外的所有任务；②在任务2中只击破最初的2名女忍者；③北条氏康的体力全程不低于50%，且我方武将无败走。

流程参考：因为拿秘武的氏康自身没有击破数的要求，故此战可以派上一个强力角色，把迅速完成任务的重任交给他，尽快击倒敌将也便于保证我方NPC的存活。开场便兵分两路——一人向西南救援北条氏邦；一人向东接近北条纲成，并负责击退女忍者和沿途的敌将。西侧的角色完成B1后就支援中央，NPC中上田朝直最容易败走，要多留意其周边的战况；东侧的角色则一路杀向东南，击破女忍者、信之和武田信廉。等氏康到达武田本阵门外，同伴便可击破幸村。



忍城の战い

难度 5 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	民を守れ	击破细川忠兴、加藤嘉明、胁坂安治，阻止民兵败走	-
2	民と共に	救援并护送各地的民兵到达堤防	“民を守れ”结束
3	流れを与えぬ	阻止大谷吉继到达工作地点	“民と共に”结束，或我军进入工作地点
4	义の突进	阻止直江兼续、佐竹义宣到达西砦	提防发生崩坏后
5	军神の子	击破上杉景胜，突破南之关	“义の突进”结束，或“义の突进”开始后玩家接近上杉景胜
6	左近の献身	击破岛左近	“军神の子”结束
B1	二将救援	击破池田辉政、浅野长政，阻止酒卷靭负、柴崎和泉守败走	“民を守れ”成功、砦门开启后，玩家接近位于西侧的二将
B2	三将と共に	在酒卷靭负、正木丹波守、柴崎和泉守不败走的前提下获得胜利	操作角色中有甲斐姬，“二将救援”成功后自动触发
B3	新婚夫妇	阻止稻姬和真田信之的合流	①“义の突进”开始；②玩家接近从西侧诘所登场的稻姬或真田信之（在此之前不要击破信之）
B4	潜むくのいち	击破女忍者	①“义の突进”开始，玩家的击破数在 500 以上；②玩家接近从北条本阵南侧诘所登场的女忍者
B5	关东に吹く风	用风魔小太郎阻止真田幸村入侵天守	①“义の突进”开始；②操作角色中有风魔小太郎，用他接近真田幸村



甲斐姬

秘藏武器：龙刃八岐大蛇

目标任务：左近の献身（30 秒）

官方条件：①10 分钟内完成前 5 个通常任务，以及 B1、B3 和 B4；②大谷吉继、直江兼续、女忍者、上杉景胜由甲斐姬击破；③甲斐姬的体力全程不低于 50%，且我方武将无败走；④岛左近出阵前，甲斐姬达成千人斩，且敌将残余 3 人以下。

流程参考：开战迅速完成任务 1 后，甲斐姬向南、同伴向东，击破敌将的同时也要记得压制诘所，免得 NPC 武将在后期败走功亏一篑。随后的民兵护送任务交给甲斐姬以便她刷取击破数并击倒赶来的吉继，同伴则负责解决零星的敌将。待堤防崩塌后甲斐姬向西南进军，击破兼续后立刻拍马赶回女忍者出现的诘所；同伴则向东击破幸村等将，但不要太快击杀信之。甲斐姬击破女忍者后直接朝景胜进军，信之、稻姬以及剩余的敌将都交给同伴收拾，完成这一系列的布局后再速杀景胜。



新武将・薙刀

秘藏武器：护良真守薙刀

目标任务：军神の子（30 秒）

官方条件：①10 分钟内完成前 4 个通常任务，以及 B1、B3；②主将和同伴的体力全程不低于 50%，且我方武将无败走；③上杉景胜强化南之关守备前，主将和同伴各击破 300 人以上。

流程参考：基本打法参考甲斐姬的秘武，不再冗言赘述。

东北之章

人取桥の战い

难度 3 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	桥上の激战	击破大内定纲、金上盛备	-
2	左月の仇	击破洼田十郎	“桥上の激战”结束
3	本阵への突破口	击破所有的工作兵，阻止东砦东门被突破	“左月の仇”结束
4	不退转の铁壁	击破相马盛胤、相马义胤、水谷胤重，阻止伊达成实败走	“本阵への突破口”结束
5	逆转の策	不击破针生盛信的前提下，击破小野崎义昌	“不退转の铁壁”结束
B1	囮作战	2 分钟内用片仓小十郎击破 100 名敌兵	操作角色中有片仓小十郎，“桥上の激战”结束后自动触发
B2	佐竹の猛将	击破真壁氏干、梶原政景	①“本阵への突破口”成功，“不退转の铁壁”中击破敌将 1 名以上；②玩家接近从中央偏南诘所登场的真壁氏干二将
B3	义の助太刀	阻止直江兼续、藤田信吉入侵伊达本阵	①“逆转の策”开始；②玩家接近从北侧诘所登场的直江兼续二将（注意兼续骑马移动很快，建议提前卡位）
B4	退路を断つ	击破白川义亲，封锁退却地点	①“逆转の策”结束，佐竹军开始退却；②玩家接近从西北诘所登场的白川义亲

郡山合战

难度 4 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	三の丸制压	2 分钟内击破 200 名敌兵，压制小手森城三之丸	-
2	二の丸制压	2 分钟内击破佐竹义久、和田昭为、真壁氏干，压制小手森城二之丸	“三の丸制压”结束，或玩家接近真壁氏干三将
3	因缘の相手	击破佐竹义重，压制小手森城	“二の丸制压”结束
4	小手森城包围	击破芦名义广等 4 将	“因缘の相手”结束
5	最上军袭来	击破大崎义隆等 6 将	“小手森城包围”开始后，玩家击破敌将 1 名以上
6	奥州の霸者へ	击破上杉景胜、直江兼续	“小手森城包围”结束、击破最上义光
B1	最上军对策・壹	不击破大内定纲的前提下，击破 100 名敌兵	玩家接近位于西北麓砦的大内定纲
B2	最上军对策・贰	护送黑胫巾组到达北砦	①“最上军对策・壹”成功，“最上军袭来”尚未开始；②玩家进入麓砦北侧区域，令忍者队从西北诘所出现
B3	上杉の影	阻止本庄繁长到达目标地点	“奥州の霸者へ”尚未开始，玩家接近东南砦附近的本庄繁长
B4	无谋な特攻	用伊达政宗击破最上义光	操作角色中有伊达政宗，“最上军袭来”结束后自动触发（与“政宗を守る”不能共存）
B5	政宗を守る	在伊达政宗的体力降至一半以下前，击破最上义光	①“最上军袭来”结束；②操作角色中没有伊达政宗，且政宗的体力不低于 50%；③东北砦开门后玩家接近政宗或最上义光
B6	天下无双の奥州霸者	击破 300 名敌兵	①“最上军袭来”开始，“奥州の霸者へ”尚未开始；②玩家击破 700 人以上，令最上军增援出现



伊达政宗

秘藏武器：大霸狩

目标任务：奥州の霸者へ（60 秒）

官方条件：①15 分钟内完成除目标任务和 B5 以外的所有任务，且我方武将无败走；②上杉景胜登场前，伊达政宗的击破数突破 1500 人。

流程参考：开战后让同伴去北侧接近大内定纲，并护送之后出现的忍者队长，政宗负责压制三之丸和二之丸。待政宗击破佐竹义重并完成任务 4 后径直向南砦移动，静待石川光昌反叛后迅速靠近本庄繁长触发 B3。同伴可以先击破任务 5 中的几名敌将缓解本阵的压力，但不要力战。之后让政宗移动到东北区域，这里的大批敌兵也利于完成 B6 并提升击破数。攻入最上军本阵后务必等政宗的专属任务弹出后再击破义光。

奥州仕置

难度 5 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	所诠は寄せ集め	击破 200 名敌兵夺取湖西砦	-
2	地方の意地	击破岛津丰久、长宗我部元亲	“所诠は寄せ集め”结束
3	焙烙を止めよ	击破藤堂高虎	“地方の意地”结束，或玩家接近藤堂高虎
4	中央部夺取	击破任意 5 名敌将，压制战场中央	“地方の意地”、“焙烙を止めよ”结束
5	摇さぶりをかけよ	避开真田军武将，只击破上杉军武将	“中央部夺取”结束、丰臣军增援出现
6	义を挫け	击破直江兼续、真田信之	“摇さぶりをかけよ”结束
B1	里手からの刺客	击破伊集院忠栋、新纳忠元、秋月种实	①“焙烙を止めよ”尚未结束；②玩家接近秋月种实三将
B2	旧友	1 分钟内用杂贺孙市击破长宗我部元亲	操作角色中有杂贺孙市，用他接近长宗我部元亲

编号	任务名称	达成条件	触发条件
B3	叔父御を止めよ	1 分钟内用前田庆次击破前田利家	操作角色中有前田庆次，用他接近从东北诘所登场的前田利家
B4	突破せよ	2 分钟内击破宇喜多秀家、丹羽长重，突破北之关	玩家接近从封闭的北之关东侧诘所登场的宇喜多秀家二将
B5	合流阻止	阻止石田三成、大谷吉继的合流	①在“义を挫け”中击破真田信之或直江兼续；②玩家接近大谷吉继



前田庆次

秘藏武器：天之琼鉾

目标任务：义を挫け（60 秒）

官方条件：①10 分钟内完成前 5 个通常任务，以及 B1、B3；②藤堂高虎、长宗我部元亲、岛津丰久、前田利家由前田庆次击倒；③直江兼续、真田信之出阵前，庆次达成千人斩。

流程参考：开战后北侧 B1 任务相关的三个敌将交给同伴处理，庆次专心在南侧利用杂兵刷新快的有利条件杀敌。湖西砦开门后庆次就迅速进去击破元亲和丰久，由于这里是炮击范围，尽量不要过于恋战。向北击破高虎、压制炮台后，中央的主战场有大量的敌兵可供累积击破数，这里建议多用道具和家宝，否则斗气状态的敌将会浪费一些时间。等利家那一波援军到来后，不妨先在战场上达成千人斩，利用全能力上升的特效迅速秒杀掉利家，最后轻松击破两个目标的上杉武将。

难度 5 ★

长谷堂の战い

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	敌中突破	击破 200 名敌兵	-
2	砦夺还	击破色部光长、春日元忠，压制长谷堂城北砦	“敌中突破”结束
3	长谷堂城救援	击破本庄繁长、甘粕景继，阻止最上义光败走	“砦夺还”结束
4	义将奋起	击破直江兼续	“长谷堂城救援”结束、上杉军开始撤退
5	义光救援	击破所有的铁炮队长	“义将奋起”结束，或最上义光在“义将奋起”尚未结束前接近菅泽山东砦或南砦
6	战国最后の大倾奇	击破把守西之关的前田庆次	击破水原亲宪、开启菅泽山南砦南门
B1	剑圣の孙	击破守护北之关的上泉泰纲	①“长谷堂城救援”尚未结束；②玩家接近位于北侧的上泉泰纲
B2	反攻の系口	击破筱井泰信、本村亲盛	①“长谷堂城救援”尚未结束；②玩家入侵中央东砦
B3	背后を突く	击破沟口左马介、宇佐美胜行	①上杉军开始撤退，“义将奋起”尚未结束；②玩家入侵西北的山顶砦
B4	要冲攻め	击破岩井信能，压制菅泽山东砦	①“义将奋起”开始；②玩家入侵菅泽山东砦
B5	母の爱	在击破前田庆次之前击破绫御前	菅泽山南砦开门后，玩家入侵长谷堂城西砦



片仓小十郎

秘藏武器：天石楯

目标任务：战国最后の大倾奇（30 秒）

官方条件：①10 分钟内完成除目标任务和 B5 以外的所有任务；②直江兼续由片仓小十郎击破；③小十郎的体力全程不低于 50%，且我方武将无败走（事件强制败走的除外）；④接近前田庆次前，小十郎达成千人斩。

流程参考：开场小十郎先向西北移动，触发 B1 并清掉周边的杂兵。等黑胫巾组开启大门后，小十郎负责压制中央东砦和长谷堂北砦，同伴则突破北之关、解决掉两名大众脸后在上杉景胜所在的山顶砦外待机。关原的战报传来后，先切换到同伴完成 B3、B4，再击破直江兼续。随后负责殿军的水原亲宪会奋起，先不要靠近他，静待中央战场出现铁炮队长，完成任务 5 并攒足击破数后再突破菅泽山南砦。



新武将・刀

秘藏武器：童子切安纲

目标任务：义光救援（60 秒）

官方条件：①10 分钟内完成前 4 个通常任务，以及 B1 ~ B4；②主将和同伴的体力全程不低于 50%；③敌方铁炮队长出现前，主将和同伴各击破 300 人以上。

流程参考：基本打法参考片仓小十郎的秘武，不再冗言赘述。

织田之章

难度 1 ★

桶狭间の战い

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	丹下砦を夺取せよ！	击破濑名氏俊，夺取丹下砦	-
2	善照寺砦を夺取せよ！	击破服部半藏、吉田氏好，夺取善照寺砦	“丹下砦を夺取せよ！”结束、服部半藏开始移动
3	奇袭实行	5 分钟内从山崖道入侵今川本阵，奇袭今川军	“善照寺砦を夺取せよ！”结束
4	东砦を突破せよ	击破井伊直虎，夺取东砦	玩家入侵东砦
5	忠臣の最期	击破井伊直盛、朝比奈泰朝	“奇袭实行”成功并击破今川义元，或“奇袭实行”失败
6	敌前逃亡许さず	阻止鹈殿长照到达鹫津砦	“忠臣の最期”成功、今川义元阵亡
B1	油断している隙を突け	击破由比正信，夺取中岛砦	①今川义元尚未阵亡；②玩家入侵中央的中岛砦
B2	逃げる荷驮兵	阻止所有的荷驮兵到达退却地点	①“忠臣の最期”成功，今川义元阵亡；②玩家接近任意荷驮兵
B3	鸣海城攻略	击破冈部元信、松井宗信、山口教继，夺取鸣海城	操作角色中没有前田利家，玩家入侵西侧的鸣海城
B4	功を上げねば	3 分钟内用前田利家击破冈部元信、松井宗信、山口教继	操作角色中有前田利家，用他入侵西侧的鸣海城（与“鸣海城攻略”不能共存）

难度 3 ★

信长上洛战

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	最后の仕上げ	护送荷驮兵到达墨俣	-
2	官兵卫の罠	击破蒲生贤秀、蒲生定秀	“最后の仕上げ”结束
3	官兵卫说得作战	击破黑田官兵卫	“官兵卫の罠”结束
4	焰で灭せ	击破柳生宗矩、井上道胜，确保火计地点	“官兵卫说得作战”结束、美浓三人众反叛
5	斋藤の灭亡	击破斋藤龙兴、竹中半兵卫	“焰で灭せ”结束
6	挑发に兴じる	阻止小少将、筱原长房接近织田信长	“斋藤の灭亡”结束
B1	墨俣を守れ！	在一夜城完成前，阻止敌将入侵墨俣城	操作角色中有羽柴秀吉或杂贺孙市，墨俣建城的过程中自动触发（注意西北方会增援两名敌将，建议提前派人卡位）
B2	好敌手への斗争心	用明智光秀击破三好义继、筒井顺庆	操作角色中有明智光秀，墨俣建城后自动触发
B3	故乡を灭ぼす觉悟	用浓姬击破竹中重矩、可儿才藏、长井道利	操作角色中有浓姬，“斋藤の灭亡”开始后自动触发
B4	扫讨战	击破所有的敌将	①“挑发に兴じる”开始，三好三人众出现；②敌将残余 6 人以下



浓姬

秘藏武器：蛭蚗

目标任务：挑发に兴じる（30 秒）

官方条件：①10 分钟内完成前 5 个通常任务和 B3；②斋藤龙兴、竹中半兵卫由浓姬击倒；③浓姬的体力全程不低于 50%，且我方武将无败走；④松永久秀出阵前，浓姬达成千人斩，且敌将残余 3 人以下。

流程参考：开战后浓姬清掉西北的敌将，同伴则去护送荷驮兵，随后便在五右卫门登场的诘所待机准备截击蒲生贤秀、定秀。浓姬到东南快速积累杀敌数，黑田官兵卫开门后转而向中央移动，待美浓三人众叛变后就迅速进入西侧区域触发火计。半兵卫和龙兴出阵后不用在意，继续留在火计区域，等击破可儿才藏等三将后他俩也差不多赶到了。如果还有零星的武将就由同伴骑马解决，确保除松永本阵外已无敌将后，再完成任务 5。



难度 4 ★

六条合战

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	本国寺包围网	击破筱原长房，阻止宇野弥七败走	-
2	不可解な袭击	阻止焙烙兵入侵本国寺	“本国寺包围网”结束
3	绝体绝命	击破安宅信康、十河存保	“不可解な袭击”结束、杂贺孙市登场
4	敌军歼灭	击破三好康长、筒井顺庆	“绝体绝命”结束、石川五右卫门登场
5	执念の复仇	击破斋藤龙兴、长井道利	“敌军歼灭”结束，或击破石川五右卫门
6	三好を屠る	阻止三好长逸、三好政康、岩成友通到达退却地点	“敌军歼灭”、“执念の复仇”结束
B1	仲间の危机	击破门守备头，将我方武将从东砦救出	①“本国寺包围网”结束，“绝体绝命”尚未结束；②操作角色中有明智光秀和浅井长政，杂贺孙市登场后，用任意一人进入东砦
B2	佣兵の强袭	阻止杂贺孙市接近足利义昭	玩家接近从中央诘所登场的杂贺孙市
B3	派手な通せんぼ	阻止石川五右卫门到达工作地点	玩家接近用冰块封锁道路的石川五右卫门
B4	信长に迫る危机	阻止铁炮队长接近织田信长	①“三好を屠る”发生；②玩家进入北砦、东砦或东南砦中发现铁炮队长（建议先去距离信长最近的东南砦）



石川五右卫门

秘藏武器：魁伐折罗

目标任务： 三好を屠る（60 秒）

官方条件： ①10 分钟内完成除目标任务和 B1、B4 以外的所有任务；②杂贺孙市、石川五右卫门（敌方）由石川五右卫门在 30 秒内击破；③五右卫门的体力全程不低于 50%；④三好三人众开始撤退前，五右卫门的击破数突破 1500，且敌将残余 4 人以下。

流程参考： 秘武的难点主要在于地图较大、敌兵分散，不太容易速刷击破数，而且大盗的神速攻击虽然范围不俗，但动作较慢，故武器方面需要好好准备一番。开战后同伴原地待机，阻截稍后出现的焙烙兵（先不击破），五右卫门击倒筱原长房和焙烙兵后可以趁机在中央的区域将击破数刷至 800 ~ 900。随后把战线向南推进，完成任务的同时也正好击破相继登场的孙市和石川。最后依然是考验玩家的快速杀敌技巧，清兵时大众脸敌将也一个都别放过。

难度 4 ★

金ヶ崎撤退战

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	敌の围いを突破せよ！	击破远藤直经、海北纲亲，确保退路	-
2	朽木越え	护送织田信长与朽木元纲合流	“敌の围いを突破せよ！”结束
3	藤堂高虎の待ち伏せ	击破藤堂高虎	“朽木越え”结束，织田信长撤退
4	大谷吉继の待ち伏せ	击破大谷吉继	“藤堂高虎の待ち伏せ”结束
B1	姬样との战いは御免	只击破侍女，说得阿市	操作角色中有羽柴秀吉或柴田胜家，各地开门后用他接近阿市
B2	总退却	护送我方所有武将到达退却地点	①“朽木越え”结束；②我方武将无败走，成功撤退 1 人以上
B3	遭遇	击破斋藤龙兴	操作角色中有竹中半兵卫，用他接近斋藤龙兴
B4	浅井长政と朝仓义景	2 分钟内击破浅井长政、朝仓义景	“总退却”成功，浅井长政二将登场时自动触发



柴田胜家

秘藏武器：金刚武斧

目标任务： 大谷吉继の待ち伏せ（60 秒）

官方条件： ①10 分钟内完成前 3 个通常任务，以及 B1，且我方武将无败走；②大谷吉继出现前，柴田胜家达成千人斩。

流程参考： 此役是撤退战，而战斗中不能有武将败走，故对玩家的赶场能力有一定的考验。开战后胜家向东南完成任务、清除杂兵。当我方武将开始撤退时，同伴优先击破西北和东北的两个旗兵，降低士气可以延长我方 NPC 的存活，之后便在东北的逃亡道路上协助 NPC，但不要力战、以牵制为主，因为太靠近退却地点也会把吉继引出来。胜家完成阿市的任务后，掩护撤退部队向西南挺进。这里都是士气强化区域，需要利用道具、家宝效果强行突破，只要击破几名敌将，解除强化效果后，就可以轻松地提升杀敌数了。待织田信忠和丹羽长秀顺利撤退后胜家就向高虎的方向移动，与途中的撤退部队一起挺进，满足千人斩后便果断击破高虎，只要 NPC 不败走，其最后是否退却成功是不影响秘武的。



松永久秀

秘藏武器：月镰国摩侣

目标任务： 藤堂高虎の待ち伏せ（60 秒）

官方条件： ①10 分钟内完成前 2 个通常任务，且我方武将无败走；②藤堂高虎登场前，松永久秀达成千人斩。

流程参考： 整体难度比柴田胜家的秘武要简单不少。带上消除士气强化效果的家宝，开战后先无视任务 1，前往东北和西侧杀敌。此阶段主要考验玩家在士气强化区域的战斗能力，配合修罗属性优先强攻敌将，击破数到 500 左右就可以去东南区域完成主线任务了。只要玩家第一时间击杀敌将，织田信长在同伴的护送下很快就能与朽木元纲会合。随后有大段对白时间，足够玩家赶往西北角高虎的所在位置。

难度 5 ★

野田福岛の战い

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	弹压	击破香西佳清、三好政胜	-
2	野田城攻略	击破荒木村重、富田重政，压制野田城	“弹压”结束
3	すべてを燃やし尽くす	击破斋藤龙兴，为火计做准备	“野田城攻略”结束
4	苛烈极まりない攻击	击破小少将、三好政康、岩成友通	“すべてを燃やし尽くす”结束
5	福岛城の救援	阻止藤堂高虎、大谷吉继到达福岛城	“苛烈极まりない攻击”开始后，击破敌将 2 名以上
6	信长の苛烈な选择	击破阿市	“苛烈极まりない攻击”、“福岛城の救援”结束
B1	手加减はしない	2 分钟内击破 200 名敌兵	①“福岛城の救援”尚未开始；②玩家入侵三好政胜初始位置南侧的城砦
B2	孙市との约束	不击破杂贺众的前提下，击破前波吉继、富田长重、细川信良	操作角色中有羽柴秀吉，用他接近西南诘所边的杂贺孙市
B3	义昭を说得	击破三好长逸、摄津晴门、三渊藤英	①“すべてを燃やし尽くす”开始；②玩家接近摄津晴门三将
B4	无抵抗な相手とは战えない	不击破民兵的前提下，击破十河存保等 4 将	①“苛烈极まりない攻击”开始，“福岛城の救援”尚未开始；②操作角色中有羽柴秀吉或竹中半兵卫，用他进入福岛城
B5	脱出阻止	阻止安宅信康、三好康长从福岛城脱出	①“苛烈极まりない攻击”开始，“福岛城の救援”尚未开始；②操作角色中有织田信长、明智光秀、森兰丸或松永久秀，用他进入福岛城



竹中半兵卫

秘藏武器：十二方八将针

目标任务： 福岛城の救援（90 秒）

官方条件： ①15 分钟内完成前 4 个通常任务，以及 B1、B3、B4；②大谷吉继与藤堂高虎登场前，竹中半兵卫达成千人斩。

流程参考： 开场派遣同伴去足利义昭所在的北砦待机，半兵卫完成任务 1 后向南，先触发 B1 再开始累积击破数。压制野田城后就可以折返回中央战场继续刷杂兵了，西南角的杂贺孙市等将与秘武是无关的。同伴击破两名叛将后就转移到旁边的诘所守候，中央的三好长逸等任务提示弹出后再杀。福岛城起火后半兵卫立刻冲入开始攻击十河存保等 4 名敌将，此时建议存档，免得脆弱的民兵刚一登场就被玩家误杀，导致前功尽弃。完成此专属任务、确保击破数满足后再去击破小少将等 3 人。





森兰丸

秘藏武器：神剑カムド

目标任务： 信长の苛烈な选择(60秒)

官方条件： ①15分钟内完成前5个通常任务，以及B1、B3、B5；②阿市登场前，森兰丸达成千人斩。

流程参考： 相比竹中半兵卫的秘武打法，区别仅在于福岛城起火触发任务4后，安宅信康、三好康长会从西北诘所登场并快速向城外撤离，速杀他俩后再在城内安心刷击破数，并解决小少将等三人。随后登场的大谷吉继和藤堂高虎由兰丸与同伴分头对付，阿市从地图中央诘所赶来增援时便能顺利触发秘武任务。

长筱の战い

难度 6 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	战斗开始！	击破真田信之、真田幸村	-
2	骑马队第一阵驱逐	引诱真田信纲、原昌胤到达马防栅	“战斗开始！”结束
3	弱点急袭	阻止岛左近、土屋昌次入侵长筱城	“骑马队第一阵驱逐”结束
4	长筱城包围缓和	击破三枝昌贞、和田业繁，压制鸢巢山砦	女忍者登场、“弱点急袭”结束，或玩家入侵鸢巢山砦
5	舍て身の殿	击破马场信房等4将，阻止我方我将败走	“弱点急袭”结束，或“长筱城包围缓和”结束、迹部胜资登场
6	兄弟の奋斗	击破真田信之、真田幸村	“舍て身の殿”结束、武田胜赖开始撤退
B1	捕らわれの身	击破高坂昌澄，阻止鸟居强右卫门败走	玩家入侵北砦
B2	油断大敌	击破女忍者，阻止兵粮库守备头败走	①“弱点急袭”开始；②玩家接近从东北诘所登场的女忍者
B3	要所夺还阻止	击破迹部胜资，阻止奥平贞能败走	①“长筱城包围缓和”结束；②玩家接近从西砦登场的迹部胜资
B4	长筱城包围完全消灭	击破真田昌辉、压制西砦	①“长筱城包围缓和”结束，“舍て身の殿”尚未发生；②玩家入侵西砦

纪州征伐

难度 6 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	杂贺众歼灭	击破200名敌兵	-
2	いつかのお礼	击破小少将	“杂贺众歼灭”成功
3	急袭	击破毛利辉元、乃美宗胜、白井贤胤	玩家或羽柴秀吉入侵山顶砦
4	炎の中で	击破柳生宗矩等5将	“急袭”结束、松永久秀反叛
5	あくまで抗う	击破所有的焙烙兵	玩家或织田信长入侵信贵山城
B1	共通の敌	击破本多正信、森好久	①“急袭”开始，松永久秀反叛；②玩家接近本多正信二将
B2	配阵图を拜借	击破三好政康，夺取配阵图	①“炎の中で”开始；②玩家接近中央诘所边的三好政康（完成后可以在地图上看到烟尘区域的敌将）
B3	策を封じよ	1分钟内击破小早川隆景	①“炎の中で”开始后击破敌将2名以上；②2分钟内接近北侧诘所的小早川隆景
B4	织田本阵死守	击破饭田义武、弘中方明	①“策を封じよ”结束；②玩家接近从山顶砦织田本阵登场的弘中方明二将
B5	助っ人大泥棒	击破石川五右卫门	①“炎の中で”开始、击破敌将4名以上；②玩家接近从西南诘所登场的石川五右卫门



织田信长

秘藏武器：蛇之麁正

目标任务： あくまで抗う(30秒)

官方条件： ①完成除目标任务外的所有任务；②杂贺孙市、毛利元就由信长击倒；③织田信长的体力全程不低于70%；④在焙烙兵出现前，信长达成千人斩。

流程参考： 难得的没有时间限制的秘武，不过对于体力的要求较高，除了武器上最好有“坚守”技能外，不妨带个团子道具以防万一。信长建议选择在西南的位置，便于一路往东完成任务的同时积攒杀敌数。同伴负责在北砦士气强化区域迎击小早川隆景的众任，随后可游移到织田本阵防守。信长从本阵突围后朝东北的孙市进军并击破沿途的本多正信、森好久。待中央起火后这里是增加击破数的好去处，不过柳生宗矩等5将中需留一个先不杀，待同伴在西南击破五右卫门后再完成任务4。提醒一下最后的焙烙兵共有5人，而且秘武的限制时间极短，建议用45秒内练技槽不消耗的道具配合无双极意秒杀。

本能寺の变

难度 7 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	本阵防卫	击破村田吉五、金森长则	-
2	二条城包围	击破福富秀胜、毛利良胜，包围二条城	“本阵防卫”结束、织田信忠到达二条城
3	增援阻止	阻止贺藤辰、赤座直则到达本能寺	“二条城包围”开始、击破福富秀胜或毛利良胜（中央有几条街道是可以进入的，建议提前包抄）
4	父を守るため	击破织田信忠	“二条城包围”结束
5	试炼・友を讨つ	击破森兰丸	“增援阻止”、“父を守るため”结束、本能寺起火
6	试炼・魔王の妻を讨つ	击破浓姬	“试炼・友を讨つ”结束
B1	赖みの纲	阻止织田长益、前田玄以到达退却地点	①织田信忠到达二条城；②南屋敷开门后，玩家接近前田玄以二将
B2	先手を打つ	击破村井贞胜、村井宗信	①织田信忠的体力不低于90%；②玩家利用二条城房间东侧的密道入侵妙觉寺
B3	矢の雨	2分钟内击破橹上所有的弓兵长	玩家接近本能寺、受到弓箭袭击后，破坏任意橹
B4	本阵危机	阻止汤浅甚介、小仓松寿入侵明智本阵	①“试炼・友を讨つ”开始；②玩家接近从西侧诘所登场的小仓松寿二将
B5	最后の试炼	用明智光秀以无双奥义击破织田信长	操作角色中有明智光秀，本能寺本殿开门后1分钟内令织田信长的体力低于70%



明智光秀

秘藏武器：灵剑布都御魂

目标任务： 试炼・魔王の妻を讨つ(30秒)

官方条件： ①10分钟内完成除目标任务和B5以外的全部任务；②织田信忠、森兰丸由明智光秀击破；③光秀的体力全程不低于50%，且我方武将无败走；④本能寺中央门开启、浓姬出阵前，光秀的击破数突破1500，且敌将残余3人以下。

流程参考： 同伴开战后便去前田玄以所在的大屋东侧待机，用光秀快速清掉这一侧的敌人。通往二条城的大门开启后，光秀向中央移动，同伴完成B1后径直前往地图西侧的诘所，赤座直则从密道出来后正好可以在此截杀，之后B4的两名敌将也是从这里登场的。光秀进入二条城后优先通过密道前往妙觉寺完成B2，然后再回头击倒织田信忠。若能在6分钟以内完成二条城压制，之后的时间就比较充裕了。清掉本能寺外围的其他敌将以及4个弓兵长后，再让光秀击破斗气状态的兰丸。



杂贺孙市

秘藏武器：狱焰火具土

目标任务： 试炼・友を讨つ(60秒)

官方条件： ①10分钟内完成前4个通常任务，以及B1～B3；②织田信忠由杂贺孙市击破；③明智光秀、孙市的体力全程不低于50%，且我方武将无败走；④本能寺着火并开门前，孙市的击破数突破1500，且敌将残余5人以下。

流程参考： 本能寺的敌人很密集，对于神速清兵能力超强的孙市来说击破数毫不费力，只不过秘武的流程与光秀的有一定的区别。开场的打法一致，对同伴走位的控制也基本相同，但当二条城开门后应先放置不管，快速前往本能寺周边清掉敌将并完成弓兵长的相关任务。然后再原路杀回二条城，同样是先入侵妙觉寺触发任务，确保当前可通行的区域已无敌将可杀时再让孙市击破信忠。随后利用开门的大段剧情对话时间，快马加鞭地赶往本能寺。



天下统一之章

山崎の战い

难度 4 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	前线构筑	在我方武将败走前，击破任意4名敌将	-
2	麓砦を守れ	阻止津田信春、津田重久入侵天王山麓砦	“前线构筑”结束
3	山顶を确保せよ	击破天王山山顶的5名敌将	“麓砦を守れ”结束
4	四国からの刺客	击破长宗我部元亲、小少将	“山顶を确保せよ”开始后击破敌将3名以上
5	ガラシャの觉悟	击破加拉夏	“山顶を确保せよ”、“四国からの刺客”结束，或玩家进入山顶砦东北的山道
B1	补给部队を狙え	阻止荷驮兵到达退却地点	①“山顶を确保せよ”尚未结束；②明智南砦开门后，玩家接近荷驮兵
B2	若虎たちの山登り	1分钟内到达天王山山顶	操作角色中有加藤清正或福岛正则，“麓砦を守れ”结束后自动触发
B3	鬼左近と共に	在岛左近的体力降至一半以下前取得胜利	①“山顶を确保せよ”结束；②岛左近的体力不低于70%
B4	麓から追い诘めよ	击破阿闭贞大、小川祐忠	玩家入侵明智中央砦或东砦



加藤清正　秘藏武器：虎刃火广金

目标任务：四国からの刺客（60秒）

官方条件：①8分钟内完成前3个通常任务，以及B1、B2、B4，且我方武将无败走；②小少将登场前，加藤清正的击破数突破500人。

流程参考：推荐清正以副将位置出战，便于开场迅速累积击破数。同伴在南砦门外待机，开门后优先击杀荷驮兵，清正则去南砦北侧截杀敌将。分别击破津田重久、信春以及小川祐忠后，同伴负责向东解决阿闭贞大，清正则一路策马狂奔上山。在天王山攒足击破数后，将任务3中的目标敌将击倒任意3人便能触发小少将登场的剧情。由于她和长宗我部元亲所在的奇袭密道中不能骑马，故要提前跑位。

贱ヶ岳の战い

难度 5 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	大岩山砦を守れ	击破佐久间盛政、佐久间安政，阻止中川清秀败走	-
2	贱ヶ岳砦を夺还せよ	击破德山秀现，夺还贱岳砦	“大岩山砦を守れ”结束
3	分かってくれ利家	击破前田利家	“贱ヶ岳砦を夺还せよ”结束
4	上杉との密约	在直江兼续的体力降至一半以下前击破任意4名敌将	“分かってくれ利家”结束
B1	鬼柴田の砦攻め	阻止柴田盛政入侵岩崎山砦	玩家接近从东南诘所登场的柴田胜政
B2	七本枪の武名	2分钟内击破200名敌兵	①“大岩山砦を守れ”结束；②玩家击破300人以上；③操作角色中有加藤清正或福岛正则
B3	倾奇者、推参！	击破前田庆次	①“分かってくれ利家”尚未结束；②玩家接近前田庆次，并令他的体力低于70%
B4	鬼柴田の骑马突击	击破毛受胜照和所有的骑马队长	玩家接近从西北诘所登场的毛受胜照
B5	悲恋の结末	击破阿市	操作角色中有羽柴秀吉或大谷吉继，柴田本阵开门后用他接近阿市



福岛正则　秘藏武器：执金刚神杵

目标任务：上杉との密约（60秒）

官方条件：①8分钟内完成前3个通常任务以及B1～B3；②前田庆次由福岛正则击破；③正则的体力全程不低于50%；④直江兼续登场前，正则击破500人以上。

流程参考：首先搭档前往东南诘所待机，便于第一时间秒杀柴田胜政；正则在完成任务1并触发B2后就近在南侧提升击破数，这里密集的敌兵就差不多能攒够500人了。完成任务2、贱岳砦开门后沿着山道快速向上挺进，注意沿途尽量不要击破大众脸敌将，直接去与庆次交锋，同伴则移动到贱岳砦附近待命。等打跑利家、兼续登场后，秘武任务要求快速击破4名大众脸，之前刻意预留一些敌将就能很轻松地完成了。

小牧长久手の战い

难度 6 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	阳动	击破200名敌兵	-
2	小牧山城を驱か上がれ！	4分钟内到达小牧山城	①德川家康开始从小牧山城移动；②石田三成位于小幡城附近
3	足止め	击破井伊直虎、稻姬	玩家入侵小牧东北砦
4	小牧山城攻略	1分钟内击破织田信雄	“小牧山城を驱か上がれ！”结束、玩家进入小牧山城
5	门番	击破藤堂高虎	①“小牧山城攻略”结束；②击破织田信雄；③击破本多忠胜，或本多忠胜暂时撤退
B1	别动队の快进击	击破平岩亲吉、鹈殿氏长，压制东南砦	玩家入侵东南砦
B2	借りは返す	用大谷吉继击破服部半藏等5将	操作角色中有大谷吉继，“小牧山城を驱か上がれ！”开始后自动触发（与“迎击军强し”不能共存）
B3	迎击军强し	击破服部半藏等5将	①“小牧山城を驱か上がれ！”开始，“门番”尚未开始；②操作角色中没有大谷吉继，玩家接近石田三成或大谷吉继
B4	时间稼ぎ	击破鸟居元忠、神原康政	①“门番”尚未结束；②玩家接近从中央诘所登场的鸟居元忠二将
B5	羽柴秀次、危うし	阻止大久保忠世、石川数正、板仓胜重入侵乐田城	①“门番”开始；②玩家接近从小牧山城东登场的石川数正三将
B6	再战	击破本多忠胜	①在“小牧山城攻略”中先击破本多忠胜，再击破织田信雄；②玩家靠近从德川本阵再度登场的本多忠胜



丰臣秀吉　秘藏武器：三贵宇津皇子

目标任务：门番（60秒）

官方条件：①8分钟内完成前4个通常任务；②本多忠胜（第1次）、稻姬、井伊直虎、织田信雄由羽柴秀吉击破；③藤堂高虎进军前，秀吉达成千人斩。

流程参考：由于相关任务和敌将都是一连串的，故本秘武的难度很低，推荐秀吉在中央出阵。开战后同伴一侧甚至不用操作，就让秀吉在主战场快速杀敌，刷到700～800人后再进入小牧山城，沿途的敌兵足够攒满千人。凭借千人斩时的能力加成，一路上的目标敌将都可以轻松击破，然后继续由西南的道路前行靠近藤堂高虎，大门一开便可进去秒杀，整关打下来非常流畅。

四国征伐

难度 6 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	进路を开け	击破福留仪重等4将	-
2	伏兵击破	击破柳生宗矩	“进路を开け”中击破敌将2名以上
3	团结を断つ	2分钟内引诱小少将到达北砦，然后将其击破	“进路を开け”、“伏兵击破”结束，或玩家接近小少将
4	天下人の战	5分钟内击破香宗我部亲泰等5将	“进路を开け”、“伏兵击破”、“团结を断つ”结束，羽柴军增援出现
5	少女の意地	击破加拉夏	“天下人の战”结束
6	女の意地	击破小少将	玩家接近加拉夏
B1	左近奋起	用岛左近以无双奥义击破柳生宗矩	操作角色中有岛左近，用他接近柳生宗矩（与“伏兵击破”不冲突）
B2	船を守る	阻止焙烙兵入侵一之船	①“伏兵击破”结束、焙烙兵出现；②“少女の意地”尚未开始；③玩家接近任意焙烙兵
B3	海上に浮かぶ砦	击破佐竹亲直，压制海上砦	①“女の意地”尚未开始；②玩家入侵南侧的海上砦
B4	战术の基本	阻止中岛可之助与加拉夏的合流	操作角色中有黑田官兵卫，“女の意地”开始后，中岛可之助会从加拉夏东侧的诘所登场（由于两人的合流很快，建议先把加拉夏打成残血状态）
B5	ねね奋起	30秒内用宁宁击破久武亲直	操作角色中有宁宁，“少女の意地”结束后自动触发
B6	压胜せよ	2分钟内击破长宗我部元亲	①开战10分钟以内；②“少女の意地”、“女の意地”结束，或我军入侵长宗我部本阵



宁宁

秘藏武器：丰玉翔小太刀

目标任务： 女の意地（30 秒）

推定条件： ①10 分钟内完成前 4 个通常任务，以及 B2、B3；②宁宁的体力全程不低于 50%，且我方武将无败走；③小少将登场前，宁宁达成千人斩，且敌将残余 4 人以下。

流程参考： 开战后搭档就守在面前的城砦，准备迎接随后出现的柳生宗矩。宁宁则一路杀向北砦，待把小少将引入砦中并击退后，西北区域的敌士气大降，能很快积累杀敌数，记得要清光这里的敌将，切勿有所遗漏。当中央砦开启后同伴向南击破焙烙兵，并压制海上砦，5 分钟的时间足够宁宁击破其余敌将并攒满杀敌数要求。只要在靠近加拉夏前确保外围再无敌将可杀，入侵西砦后小少将立刻登场，纵使不完成任务 5 也是可以触发秘武任务的，只不过要预先派搭档在东南角守候。

九州征伐

难度 7 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	城门突破	击破守卫中央关的山田有信、种子岛久时	-
2	立花军救援	击破桦山久高、野村忠敦、猿渡信光，阻止内田镇家、高野大辅败走	“城门突破”结束
3	立花山城救援	击破新纳忠元、颖娃久虎，阻止由布惟信败走	“立花军救援”结束，或“立花山城南/东砦突破”开始
4	鬼の一族	击破岛津丰久、岛津家久、岛津忠长	“立花军救援”、“立花山城救援”结束
5	鬼岛津の意地	击破岛津义弘	“鬼の一族”结束
B1	转ばぬ先の杖	1 分钟内击破岛津忠辰、高桥种冬，牵制岛津军	①“鬼の一族”尚未开始；②玩家接近位于南侧的高桥种冬二将
B2	立花山城南砦突破	1 分钟内击破伊集院忠栋、上井觉兼，突破立花山城南砦	①“立花山城救援”尚未结束；②玩家入侵立花山城南砦
B3	立花山城东砦突破	1 分钟内击破星野吉实、星野吉兼，突破立花山城东砦	①“立花山城救援”尚未结束；②玩家入侵立花山城东砦
B4	岛津一の智者	阻止岛津岁久、岛津忠恒入侵丰臣本阵	①“鬼の一族”开始；②玩家接近位于南砦的岛津岁久二将
B5	风神の弟	击破风魔小太郎，阻止立花直次败走	玩家接近位于东北诘所附近的立花直次



立花闾千代

秘藏武器：天雷磐长

目标任务： 鬼岛津の意地（30 秒）

官方条件： ①10 分钟内完成除目标任务以外的所有任务；②岛津丰久（第 1 次）由立花闾千代击破；③闾千代的体力全程不低于 50%，且我方武将无败走；④岛津义弘出阵前，闾千代达成千人斩，且敌将残余 4 人以下。

流程参考： 同伴开场去南侧完成 B1 后就守在那里，中央的任务都交由闾千代负责。往西北的立花山城进军时，要先触发并完成东砦和南砦的两个奖励任务，然后再去解决任务 3。随后闾千代径直向东北走，靠近立花直次让风魔登场，他身边的大众脸敌将也不要放过。岛津丰久开始进军时，南砦的岛津岁久二将也会开始行动，切换到同伴将他们击破后，再由闾千代完成任务 4。值得一提的是秘武任务的有效时间只有 30 秒，建议直接开无双极意秒掉斗气状态的义弘。



小田原征伐

难度 8 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	武力行使	击破 200 名敌兵	-
2	番熊	击破甲斐姬	“武力行使”结束、舍曲轮起火
3	二の丸大激战	击破北条氏直等 5 将，压制二之丸	“番熊”结束
4	一夜城の危机	击破风魔小太郎的本体，阻止宇喜多秀家败走	“二の丸大激战”结束
5	家族を守る	击破早川殿	“一夜城の危机”结束
B1	南からも攻めよ	击破垪和康忠、长尾显长、成田氏长	玩家接近位于南侧的成田氏长三将
B2	不屈の北条军・壹	击破所有的铁炮队长	操作角色中有岛津义弘或岛津丰久，入侵东侧的莲池时自动触发（与“不屈の北条军・贰”不能共存）
B3	不屈の北条军・贰	击破所有的焙烙兵	操作角色中有立花闾千代、立花宗茂或长宗我部元亲，入侵东侧的莲池时自动触发（注意如果人选同时满足“壹・贰”的条件，两个只会出现其一）
B4	兵粮を断つべし	击倒上田宪定、皆川广照、松田宪秀	①“家族を守る”尚未结束；②玩家入侵东北的城米曲轮
B5	谛めない女たち	阻止早川殿、甲斐姬与北条氏康的合流	北条氏康重新登场后，玩家接近从舍曲轮东侧诘所登场的早川殿、甲斐姬



前田利家

秘藏武器：苇原火远理命

目标任务： 家族を守る（60 秒）

官方条件： ①10 分钟内完成前 4 个通常任务，以及 B1、B4；②甲斐姬（第 1 次）、风魔小太郎（本体）由利家击破；③利家的体力全程不低于 50%，且我方武将无败走；④早川殿登场前，利家击破 500 人以上。

流程参考： 官方最初公布的条件有误，关键任务应为 B4 而非 B3，故本关的同伴也就没有人选限制。将利家的初期位置设为西北，开战后一路向南杀，同伴则直奔东北的莲池和城米曲轮触发两个奖励任务，之后他就负责替 NPC 同伴解围，无需操作了。利家在击破甲斐姬和二之丸的武将后击破数稳定突破 500，随后只需迅速到西北的一夜城截杀风魔本体，没有太大难度。



关ヶ原の战い（西军）・A

难度 9 ★

从选人时就可以看出西军的关原之战比较特殊，岛津义弘、丰久是固定组队，而大谷吉继和岛左近不能同时出战。实际上根据选人的不同，本关的任务和流程也会发生不小的变化，共分为三种——A・大谷吉继出阵，或吉继、左近和岛津叔侄以外的角色出阵；B・岛左近出阵；C・岛津叔侄出阵。

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	黑田队を破れ	击破黑田长政、桑山元晴、蜂须贺至镇	-
2	空弁当	2 分钟内击破 300 名敌兵	玩家接近吉川广家
3	正则の特攻	击破福岛正则、可儿才藏	“空弁当”结束
4	东军动く	阻止井伊直政等 4 将入侵西军本阵	“黑田队を破れ”、“正则の特攻”结束
5	小早川の里切り	击破小早川秀秋等 5 将，阻止户田胜成、平塚为广败走	“东军动く”结束
6	死线を越えて	3 分钟内击破任意 6 名敌将	“小早川の里切り”开始后、击破敌将 3 名以上，或“小早川の里切り”结束
B1	宇喜多との共斗	击破山内一丰、池田辉政，阻止宇喜多秀家败走	①“小早川の里切り”尚未开始；②宇喜多秀家到达东北砦后，玩家接近从诘所登场的池田辉政二将
B2	小西との共斗	击破加藤嘉明，阻止小西行长败走	①“小早川の里切り”尚未开始；②玩家接近加藤嘉明
B3	动け岛津	1 分钟内击破金森可重、织田长孝，令岛津军出阵	①“小早川の里切り”尚未开始；②玩家接近岛津义弘、丰久所在的城砦
B4	本阵を狙う牙	击破井伊直虎	①“死线を越えて”开始后，击破敌将 3 名以上；②井伊砦开门后，玩家接近井伊直虎



大谷吉继

秘藏武器：久久能智神采

目标任务：小早川の里切り（120秒）

官方条件：①8分钟内完成前4个通常任务，以及B1～B3；②大谷吉继的体力全程不低于50%；③小早川秀秋反叛前，吉继达成千人斩。

流程参考：关原之战西军A型关卡中，初期布阵我方被分为南北两个方面。北侧的同伴先击破黑田长政等三将，然后一路护送宇喜多秀家进军；南侧的吉继先则无视面前的敌人，直奔加藤嘉明处利用家宝完成B2，然后再回头触发吉川广家的任务。当宇喜多秀家到达东北诘所时敌人会突然登场，稍一不留神他就会被击退，故要打起十二分精神秒杀敌将；南侧的吉继完成任务3后击破数基本可达500～600。随后由同伴在偏北的城砦挡住向我方本阵袭来的井伊直政等人，吉继则去接近岛津军触发奖励任务，在没有士气效果的中央战场刷敌兵十分惬意，毫无压力。



石田三成

秘藏武器：志那都神扇

目标任务：死线を越えて（120秒）

官方条件：①12分钟内完成除目标任务和B4以外的所有任务；②石田三成的体力全程不低于50%；③小早川秀秋反叛前，石田三成的击破数突破1500。

流程参考：三成的秘武算是本作中比较难拿的一个，前中期流程与大谷吉继的差别不大，但对玩家的刷兵速度有更高的要求。南侧的同伴主动接近吉川广家触发任务2后，由北侧的三成开始累积杀敌。同伴在完成任务时只以击破敌将为目标，尽量少杀敌兵、给三成留一些活口。将任务4里的目标敌将击破三名后，中央战场还会再刷出一波增援，故敌兵数是一定够的，主要考验玩家的速度，实在觉得吃力就用“克己”配合勋功护身符的“极意流”打法吧。任务5发生后要利用这一剧情对话较多的时段，以最快的速度完成。

关ヶ原の战い（西军）・B

难度9★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	福岛・井伊连合	击破福岛正则等4将	-
2	左近の特攻	1分钟内击破古田织部、筒井定次，压制东军入侵路	“福岛・井伊连合”结束
3	北の防卫战	击破黑田长政、桑山元晴、蜂须贺至镇，阻止宇喜多秀家败走	“左近の特攻”结束
4	直虎队出击	阻止井伊直虎等4将入侵岛砦	“北の防卫战”结束
5	大规模战斗	2分钟内击破任意4名敌将	“直虎队出击”结束
6	友を越えて	阻止藤堂高虎等6将入侵西军本阵	“大规模战斗”结束、大谷吉继阵亡
B1	岛津へ出阵要请	1分钟内击破金森可重、织田长孝，令岛津军出阵	①“直虎队出击”尚未发生；②玩家接近岛津义弘、丰久所在的城砦时触发
B2	毛利へ出阵要请	2分钟内击破300名敌兵，确保西军到着地点	①“直虎队出击”尚未发生；②玩家接近位于南侧的吉川广家
B3	小西队を救え	击破加藤嘉明，救出小西行长	玩家接近位于东南的小西行长
B4	后诘急袭	击破山内一丰等4将	①“左近の特攻”成功；②“直虎队出击”开始，“大规模战斗”尚未开始；③玩家接近从东南砦诘所登场的山内一丰四将



岛左近

秘藏武器：猛王那刀

目标任务：友を越えて（60秒）

官方条件：①15分钟内完成除目标任务外的所有任务（包括奖励任务）；②井伊直虎、福岛正则（第1、2次）、加藤清正由岛左近击破；③左近和石田三成的体力全程都不低于50%；④大谷吉继阵亡前，左近的击破数为1500以上，且敌将残余7人以下。

流程参考：注意本关只能在“无双演武”里选，“模拟演武”里的关原（西）是固定A型的。受敌方士气的影响，此秘武的难度颇高，效果为一定时间内解除强化的家宝需尽数带上，主战角色左近的武器技能也要够好，感觉实在吃力的玩家建议刷一把带“修罗”和“克己”的利器。开战后任务1先不用完成，左近击破正则后就自行离开，让AI三成守住砦口足以抵挡敌将。左近朝南侧进兵要在家宝的辅助下完成3个奖励任务并击倒敌将，正南诘所附近可以适当刷一下击破。随后左近向北移动，三成击破身边的敌将完成任务1后直接前往山内一丰以后登场的东南砦。左近以先东北、后西北的顺序行军（龟井兹矩也顺带解决掉），回到中路时正好迎击开门出来的直虎。抽空控制三成完成B4，当左近的击破数达到1300左右、并把场上的闲散敌将都击破时再完成任务4。剧情过后就要在中央迎来最后一番恶战，确保左近满足击破数后迅速击破4名敌将，只要吉继尚未说出遗言，秘武就在眼前。

关ヶ原の战い（西军）・C

难度9★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	寡兵ゆえの选择	击破井伊直政等4将	-
2	东军の出鼻を挫け	击破黑田长政、桑山元晴、蜂须贺至镇	“寡兵ゆえの选择”结束
3	本阵を守れ	阻止可儿才藏等4将入侵西军本阵	“东军の出鼻を挫け”开始
4	丰久の诱导作战	击破细川忠兴、织田长益、古田织部	“东军の出鼻を挫け”、“本阵を守れ”结束
5	岛津の战い	3分钟内击破任意5名敌将	“丰久の诱导作战”结束
B1	宇喜多秀家救出	击破平野长泰，救出宇喜多秀家	①“丰久の诱导作战”尚未开始；②玩家接近宇喜多秀家
B2	小西行长救出	击破加藤嘉明，救出小西行长	①“丰久の诱导作战”尚未开始；②玩家接近小西行长
B3	高虎、悲壮なる觉悟	击破藤堂高虎	①“丰久の诱导作战”开始、藤堂高虎出击；②“岛津の战い”开始后击破敌将2名以上，大谷吉继战死；③本多忠胜出阵前，玩家接近藤堂高虎
B4	直虎、决意の进军	击破井伊直虎	①“丰久の诱导作战”开始；②井伊砦开门后，玩家接近井伊直虎



岛津丰久

秘藏武器：战镗迩迩芸

目标任务：丰久の诱导作战（60秒）

官方条件：①10分钟内完成前3个通常任务，以及B1、B2；②岛津丰久的体力全程都不低于50%；③小早川秀秋反叛前，丰久击破800人以上。

流程参考：关原之战西军C型同样只能在“无双演武”里选择。此役的难点是两个奖励任务相关的大众脸不能败走，除了消除士气强化效果的家宝外，也建议带上补血道具。开战后立刻击破兵，然后凭借家宝的效力在深红色士气区域内强杀敌将，目的是让北侧的大门尽早开启。随后丰久按先东北、后西北的顺序救援两名NPC，如果到达时其血量已不多建议先用道具回复。义弘则在中路击破坂崎直盛、生驹一正，然后向南阻挡朝我方本阵袭来的另两名敌将，尽量拖延时间。丰久在北侧完成任务2后若还没刷够数的话，就到关原主战场继续杀敌。最后的秘武任务也建议不要浪费时间诱敌，直接凭借家宝和道具的辅助速杀敌将。

关ヶ原の战い（东军）

难度9★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	岛津の突出	击破岛津义弘、岛津丰久	-
2	毛利妨害の要	护送吉川广家到达退却地点	①“岛津の突出”开始后击破敌将1名以上；②玩家接近吉川广家
3	味方を守れ	击破宇喜多秀家等5将，阻止我方武将败走	“岛津の突出”、“毛利妨害の要”结束
4	大筒妨害	阻止松野重元等3将入侵东军本阵	“毛利妨害の要”、“味方を守れ”结束
5	先を读む大谷	协助小早川秀秋，击破大谷吉继、平塚为广、户田胜成	“岛津の突出”、“毛利妨害の要”、“味方を守れ”、“大筒妨害”结束
6	生きるための撤退	阻止岛津义弘到达退却地点	岛津义弘或岛津丰久的体力低于80%，或岛左近与大谷吉继败走，或岛津义弘击破我方武将2名以上
B1	先锋援护	协助松平忠吉、可儿才藏击破川口宗胜等4将	开战后玩家接近可儿才藏二将
B2	先锋の底力	2分钟内用福岛正则击破200名敌兵	操作角色中有福岛正则，“岛津の突出”开始后自动触发

编号	任务名称	达成条件	触发条件
B3	毛利军歼灭	协助吉川广家、击破毛利秀元等4将	①“毛利妨害の要”成功、“先を读む大谷”开始；②玩家接近再度登场的吉川广家
B4	决死の突击	阻止岛左近、蒲生氏乡入侵东军本阵	玩家接近西北的岛左近
B5	鬼の目にも泪	在岛津义弘退却前，击倒岛津丰久	①“生きるための撤退”开始；②操作角色中有井伊直虎，用她接近岛津义弘二将



藤堂高虎

秘藏武器：冻刃月读

目标任务：先を读む大谷（60秒）
官方条件：①10分钟内完成前5个通常任务，以及B1；②小早川秀秋反叛前，藤堂高虎达成千人斩。
流程参考：东军方面的关原之战相对容易一些，解除士气强化效果的家宝依然是必备品。开场同伴去北侧可儿才藏周边迎敌，高虎清掉旗兵后就在战场中央刷杂兵，此时也是最适合积累击破数的阶段，但要注意保护我方NPC。击退两个岛津后高虎在家宝的辅助下向南，



尽快护送吉川广家撤离，之后就要在中央迎来相继触发的任务3和4。用老方法先砍几个敌将控制数量，然后让同伴进行牵制，给高虎创造刷击破数的机会。



井伊直虎

秘藏武器：战沓倭姬

目标任务：生きるための撤退（60秒）
官方条件：①20分钟内完成除目标任务和B5以外的所有任务；②小早川秀秋反叛前，直虎达成千人斩。
流程参考：直虎的秘武打法前中期与藤堂高虎别无二致，而且时限非常宽裕。当小早川秀秋反叛后，直虎和同伴兵分两路，一人穿过西军本阵去北侧完成B4，另一人则去南侧击完成B3，最后合兵一处迅速击杀大谷吉继。这一阶段的任务是连续触发的，会积压大量的战场信息，建议直接速杀目标敌将，不用等任务信息弹出来。如果任务6的提示并不是岛津登场前就弹出，而是在两人登场、我方靠近后才出现，秘武任务就能成功触发了；反之如果在岛津尚未登场前已弹出了任务提示，就只能重新尝试了。

大坂の阵

难度 10 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	决战の火盖	击破毛利胜永等4将	-
2	城内に侵入せよ！	击破甲斐姬、小少将，入侵大坂城	“决战の火盖”结束
3	大坂城内の攻防	4分钟内击破塙团右卫门等6将	“城内に侵入せよ！”结束
4	大筒停止	击破风魔小太郎，阻止守备头败走	“大坂城内の攻防”结束
5	丰臣家灭亡	阻止丰臣秀赖到达退却地点	①“大坂城内の攻防”开始后击破敌将2名以上，或经过2分钟；②“大筒停止”结束，或“真田丸陷落せり”成功
B1	决死のお手传い	在真田丸外击破山川贤部、内藤元盛	“大坂城内の攻防”开始后，玩家进入真田丸
B2	真田丸陷落せり	击破堀田盛高、中岛氏种，压制真田丸	①“大坂城内の攻防”成功，“大筒停止”尚未结束；②堀田盛高或中岛氏种的体力低于30%（建议直接冲进去秒掉二将，等大段剧情对话过后自然会弹出任务完成提示）
B3	秀忠急袭	阻止女忍者接近德川秀忠	玩家接近从东侧诘所登场的女忍者
B4	死に花を	用直江兼续以无双奥义击破真田幸村	①“丰臣家灭亡”成功；②操作角色中有直江兼续，真田幸村开始向德川家康发动突击时自动触发
B5	新时代に向けて	阻止毛利胜永等4将接近德川家康	①“丰臣家灭亡”成功；②操作角色中有伊达政宗或立花宗茂，大坂五人众从西南、东南诘所登场时自动触发
B6	死なせない	阻止甲斐姬、女忍者和真田幸村的合流	①女忍者第一次撤退经过1分钟；②真田幸村向德川家康发动突击；③玩家接近分别从东、西诘所再次登场的女忍者、甲斐姬中任意一人



德川家康

秘藏武器：煌刃护加武

目标任务：丰臣家灭亡（90秒）
官方条件：①15分钟内完成前4个通常任务，以及B1、B3，且我方武将无败走；②甲斐姬（第1次）、小少将（第1次）、女忍者（第1次）由德川家康击破；③丰臣秀赖开始撤退前，家康达成千人斩。
流程参考：由于限制时间比较充裕，开场后就可以让家康先适当刷一下杂兵，不用急于击破敌将。任务2发生时先由家康击破东侧的小少将，然后拍马直奔西北对甲斐姬发动攻击，同伴则在前线游走、击破大众脸，以防我方NPC败走。任务3的过程中，先引诱内藤元盛二将离开真田丸范围再击破，这样就有充足的时间为之后的战斗布局。家康击倒自己一侧的三名敌将后，回到女忍者即将登场的东侧诘所待机；同伴击破另一侧的三将后，迅速撤回我方大筒所在的两个城砦。触发判定容易出问题的B2任务与秘武是无关的，故玩家无需攻入真田丸内，只要确保由家康击破女忍者后再解决风魔即可。

真田之章

天目山の战い

难度 7 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	不忠者成败	击破穴山信君、木曾义昌、小山田信茂	-
2	活路を开け	击破明智光秀，突破中央砦	“不忠者成败”结束
3	德川军を退けよ	击破德川家康、稻姬	“活路を开け”结束、武田胜赖开始向中央砦移动
4	混沌への扇动	击破风魔小太郎和所有的忍者队长	武田胜赖到达向岳寺、民兵出现
5	麓の番人	击破森兰丸，突破飞驒口砦	武田胜赖或玩家到达飞驒口砦
6	最后の猛攻	击破浓姬等5将	武田胜赖或玩家突破飞驒口砦
B1	御旗を守れ	击破森长可、毛利秀赖，阻止武田荷驮队败走	玩家接近毛利秀赖二将
B2	竹林に潜む景	击破所有的忍者队长	玩家进入中央砦南侧竹林，发现任一忍者队长
B3	かつての战友	阻止北条氏康、北条氏政、北条氏照入侵骏河口砦	①击破德川家康或稻姬；②玩家接近从骏河口砦东侧诘所登场的北条氏康三将
B4	元凶	击破织田信长	①“最后の猛攻”尚未结束；②木曾口砦北门开启后，玩家接近织田信长
B5	忠节を贯く男	击破金森长近，阻止小宫山友晴败走	①武田胜赖尚未到达天目山山顶；②玩家接近从中央竹林诘所登场的小宫山友晴

神流川の战い

难度 8 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	真田军の初阵	击破山角定胜、石卷康敬、狩野泰光，阻止泷川益氏败走	-
2	信之の作战	从南侧接近并击破军配山南砦的北条氏邦	“真田军の初阵”结束，或玩家接近军配山
3	北条の结束	击破北条氏政	①“真田军の初阵”、“信之の作战”结束；②击破北条氏康
4	后退命令	击破猪俣邦宪等4将	玩家入侵金洼城中央砦或东砦
5	一益の误算	击破大道寺繁政、垪和氏续、松田宪秀，阻止泷川一益败走	“后退命令”开始
6	笑う狮子の牙	击破远山友政、伊势贞运、松田康乡	“后退命令”、“一益の误算”结束
B1	昌幸を救援せよ	击破大谷带刀、御宿政友，阻止真田昌幸败走	我方本阵南门开启后，玩家接近大谷带刀二将
B2	西砦の战い	击破早川殿	“北条の结束”尚未结束，玩家接近早川殿
B3	疾风のごとく	击破甲斐姬	操作角色中有女忍者，“北条の结束”发生时，用她从忍道接近甲斐姬
B4	人生の前辈	用协力无双奥义击破风魔小太郎	操作角色为真田幸村和前田庆次、或真田信之和前田庆次，“笑う狮子の牙”结束后，风魔从东南诘所登场时自动触发

第一次上田城の战い

难度 8 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	勇を见せる	击破平岩亲吉、鸟居忠政、铃木重好	-
2	大手门の恐怖	2 分钟内引诱大须贺康高到达大手门	“勇を见せる”结束
3	一网打尽の大火	在井伊直虎突破二之丸北门前，击破柴田康忠、冈部长盛	“大手门の恐怖”结束，或玩家接近冈部长盛二将
4	民との共斗	协助民兵，击破服部半藏和所有的忍者队长	“大手门の恐怖”、“一网打尽の大火”结束
5	果敢に追击	阻止本多重次、渡边守纲渡过神川	“民との共斗”、德川军开始撤退
6	德川の守护神	击破本多忠胜	“果敢に追击”结束，或玩家接近本多忠胜
B1	户石城防卫	击破酒井忠次、神原康政，阻止横谷幸重败走	①“勇を见せる”、“大手门の恐怖”结束；②“一网打尽の大火”开始，“民との共斗”尚未结束；③玩家接近酒井忠次二将
B2	矢泽城防卫	击破大久保忠邻、大久保忠佐，阻止矢泽赖康、矢泽赖纲败走	①“勇を见せる”、“大手门の恐怖”结束；②“一网打尽の大火”开始，“民との共斗”尚未结束；③玩家接近大久保二将
B3	信之の思いやり	用真田信之击破稻姬	操作角色中有真田信之，“民との共斗”开始、稻姬出阵时自动触发（与“猪突猛进”不能共存）
B4	猪突猛进	击破稻姬	①“民との共斗”开始；②操作角色中没有真田信之，玩家接近稻姬
B5	义の完全胜利	真田幸村、直江兼续、石田三成的体力保持在一半以上夺取胜利	①“果敢に追击”开始；②操作角色中有真田幸村、石田三成或直江兼续，且任意一人的体力都不低于 60%

忍城の战い

难度 9 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	水攻め准备	护送细川忠兴、加藤嘉明到达西南砦	-
2	提防を守れ・壹	击破柴崎和泉守、松田康长、松田康乡	“水攻め准备”结束、西南侧水计发动
3	提防を守れ・贰	3 分钟内击破酒卷靭负	“提防を守れ・壹”结束、东北侧水计发动
4	姬君の合流	阻止甲斐姬和早川殿的合流	“提防を守れ・贰”结束、堤防发生崩坏
5	相模の狮子来临	阻止北条氏康到达忍城天守	①击破甲斐姬；②“姬君の合流”结束；③玩家接近北条氏康或入侵天守
B1	风魔忍暗跃	阻止忍者队长与酒卷靭负的合流	①“提防を守れ・贰”开始；②风魔小太郎登场后，玩家接近从南侧诘所登场的忍者队长
B2	救援奔走・壹	击破正木丹波守、壬生义雄，阻止佐竹义宣败走	①“姬君の合流”开始；②玩家接近壬生义雄二将
B3	救援奔走・贰	击破伊东政世、千叶直重，阻止宇喜多秀家败走	①“姬君の合流”开始；②玩家接近千叶直重二将
B4	绊の力	在我方武将无败走的前提下获得胜利	①“提防を守れ・贰”成功；②“姬君の合流”、“救援奔走・壹／贰”任一任务结束，北条援军到来；③除剧情撤退的以外，我方武将无败走；④操作角色中有石田三成，北条氏照、氏光登场时自动触发
B5	驱ける凶风	阻止风魔小太郎入侵丰臣本阵	①“姬君の合流”结束；②玩家接近从南侧诘所登场的风魔小太郎
B6	夫妇の力	用稻姬和真田信之以协力无双奥义击破成田长亲	①“姬君の合流”、“救援奔走・壹／贰”任一任务结束，北条援军到来；②击破甲斐姬、天守开门；③操作角色为稻姬和真田信之，二人接近时自动触发



稻姬

秘藏武器：天之麻迦古弓

目标任务：相模の狮子来临（30 秒）

官方条件：① 10 分钟内完成前 4 个通常任务，以及 B1 ~ B3；②早川殿和甲斐姬都由稻姬击破；③稻姬的体力全程不低于 50%，且我方武将败走 2 人以下；④北条氏康登场前，稻姬的击破数达 700 人以上。

流程参考：此役建议将稻姬的初始位置安排在西南，由于忍城之战的特殊性——水位的变化与玩家的位置有关，故完成前三个通常任务后撤退也一定要迅速。任务 3 发生后稻姬要先去南侧诘所击破忍者头，如果先击倒酒卷靭负，他们会立刻撤退导致奖励任务无法触发。堤防崩塌后让同伴去缠住甲斐姬，稻姬先入侵中央砦解决早川殿和正木丹波守等人，再去对付西北砦的二将。击破甲斐姬后氏康才会登场，玩家有充裕的时间在中央区域刷足击破数。

第二次上田城の战い（西军）

难度 9 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	铳击作战	引诱最上家亲、土岐定义到达大手门	-
2	忍び对决	找到并击破服部半藏的本体	“铳击作战”结束
3	村を守れ	击破牧野康成、牧野忠成，阻止堀田兴重、石井舍人败走	①“忍び对决”开始；②击破任意一个服部半藏
4	追击阻止	击破早川殿等 4 将	德川秀忠撤退
5	稻姬の优しさ	击破稻姬	“追击阻止”结束
B1	忍び发见	3 分钟内找到并击破所有的忍者队长	①“铳击作战”开始，“忍び对决”尚未开始；②玩家进入上田城内的草堆后的隐藏通路，发现任一忍者队长
B2	上田城の包围缓和	击破酒井家次、酒井忠利，阻止横谷重氏败走	①“铳击作战”开始，德川秀忠尚未撤退；②玩家进入东北户石城
B3	くのいちの幸村援护	2 分钟内用女忍者击破本多忠政、酒井忠世，援护真田幸村	操作角色中有女忍者，“追击阻止”中自动触发
B4	甲斐姬の幸村援护	2 分钟内用甲斐姬击破 100 名敌兵，援护真田幸村	操作角色中有甲斐姬，“追击阻止”中自动触发
B5	柳生の忍び	击破柳生宗矩，阻止忍者队长出现	①“追击阻止”开始，忍者队长增援出现；②玩家接近位于东侧矢泽城的柳生宗矩



女忍者

秘藏武器：绝不知火

目标任务：稻姬の优しさ（30 秒）

官方条件：① 10 分钟内完成前 3 个通常任务，以及除 B4 外的全部奖励任务，②在“忍び对决”由女忍者直接击破服部半藏的本体（不能误杀分身）；③女忍者、真田幸村和真田昌幸的体力全程不低于 50%，且我方武将无败走；④稻姬出阵前，女忍者达成千人斩。

流程参考：推荐以幸村搭档女忍者出战。开战后幸村去东北的户石城解围，之后便守在这里击退来将；女忍者则负责击杀忍者队长，然后在上田城外适当积攒杀敌数，不用急着完成诱敌任务。任务 2 发生后用 S/L 大法保证一次性击杀半藏本体。任务 3 中北侧的两名敌将交给幸村，随后他去早川殿所在的砦外挡路，女忍者则提前守在本多、酒井二将的砦外。完成 B3 和 B5 的过程中东侧有大量的杂兵，故不用担心杀敌数不足，反倒是前期不应浪费太多时间，因为早川殿出兵前的剧情对话较多，别因此坏了事。



第二次上田城の战い（东军）

难度 9 ★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	兄弟对决・疑	击破真田幸村，压制户石城	-
2	火中の救援	击破根津甚八、由利镰之助，阻止牧野康成、牧野忠成败走	“兄弟对决・疑”结束、牧野康成二将入侵城北村落
3	袭いかかる忍び	2 分钟内击破女忍者	德川秀忠被关入武家屋敷
4	袭いかかる乙女	击破甲斐姬	“袭いかかる忍び”结束
5	立ちはだかる真田家臣	击破唐泽玄蕃、池田长门、石井舍人	“袭いかかる乙女”结束
6	三方よりの奇袭	在女忍者接近德川秀忠前，找到并击破女忍者的本体	“立ちはだかる真田家臣”结束
B1	父の策	在大久保忠邻接近雾隐才藏前，击破雾隐才藏	①“兄弟对决・疑”结束；②“袭いかかる忍び”、“袭いかかる乙女”尚未开始；③玩家接近大久保忠邻或雾隐才藏
B2	秀忠护卫	用柳生宗矩击破筧十藏和所有的铁炮兵长	操作角色中有柳生宗矩，“袭いかかる乙女”开始时自动触发
B3	父との诀别	用真田信之击破真田昌幸、横谷重氏、野吕兵库	操作角色中有真田信之，“袭いかかる乙女”开始时自动触发
B4	驱ける影	阻止望月六郎入侵中央砦	①“立ちはだかる真田家臣”开始；②玩家接近从中央诘所登场的望月六郎
B5	四天王救援	击破来福寺左京、马场慹市，阻止神原康政败走	①“袭いかかる乙女”开始；②玩家进入东砦

柳生宗矩



秘藏武器：八意思兼太刀

目标任务：三方よりの奇袭（秒）

官方条件：①10分钟内完成除目标任务和B3以外的所有任务；②柳生宗矩、德川秀忠的体力全程不低于50%；③女忍者第二次出现前，柳生宗矩击破700人以上，且敌将残余0人。

流程参考：由于有敌将全灭的要求，在完成任务的同时也要注意击倒沿途的大众脸武将。开战后宗矩往北，先不急着击破真田幸村的影武者，这里的敌兵刷新快且较为密集，积累击破数的效率很高。上田城开门后立刻切换为同伴去击破雾隐才藏，宗矩则进入西北的村落。解决任务2后利用草堆后的密道靠近德川秀忠，依次完成任务3、4和B2，并清理城内的敌将（包括真田昌幸）。同伴则在城外的中央诘所守候，击杀望月六郎后就可以离开，去东砦救援神原康政。在完成任务5时确保地图上再无敌将即可，注意女忍者真身的位置有一定随机性，建议提前存档。

大坂の阵（丰臣军）

难度10★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	大坂の阵・绪战	击倒迫近真田丸的5名敌将	-
2	大手门と玉造门	阻止立花宗茂、柳生宗矩入侵三之丸	“大坂の阵・绪战”结束
3	大筒准备阻止	4分钟内击破直江兼续等4将，阻止大筒的准备工作	“大手门と玉造门”结束
4	真田丸防卫战	击破藤堂高吉等4将，阻止木村重成、后藤又兵卫败走	“大筒准备阻止”结束
5	三の丸の战い	阻止伊达政宗、稻姬接近丰臣秀赖	“真田丸防卫战”开始后击破敌将2名以上
6	秀赖撤退	护送丰臣秀赖到达脱出地点	“真田丸防卫战”、“三の丸の战い”结束
B1	忍びの奇袭	3分钟内接近德川秀忠	操作角色中有女忍者或风魔小太郎，“大手门と玉造门”结束后自动触发
B2	奋战	4分钟内用小少将击破5名敌将	操作角色中有小少将，“大坂の阵・绪战”开始后自动触发
B3	早川殿の决意	击破早川殿	①“真田丸防卫战”或“三の丸の战い”结束，早川殿开始进军；②操作角色中有甲斐姬或风魔小太郎，用其接近早川殿
B4	最后の突入	用真田幸村到达德川本阵	操作角色中有真田幸村，“秀赖撤退”结束时自动触发（与“幸村に续け”不能共存）
B5	幸村に续け	援护真田幸村到达德川本阵	操作角色中没有真田幸村，“秀赖撤退”结束时自动触发
B6	乙女たちの奋斗	用女忍者和甲斐姬以协力无双奥义击破藤堂高虎	操作角色为女忍者和甲斐姬，“幸村に续け”开始后自动触发

真田幸村



秘藏武器：炎枪索戈鸣

目标任务：三の丸の战い（60秒）

官方条件：①15分钟内完成前4个通常任务；②真田幸村的体力全程不低于50%；③伊达政宗和稻姬登场前，幸村达成千人斩。

流程参考：条件虽简单明了，不过此役是最高的10星难度，前期的准备一定要做足，幸村要有较强的清兵能力，同伴则需具备有速杀敌将的实力。开战后立刻往前线冲，分别击破井伊直孝、锅岛胜茂，当第二波敌将登场时会伴随着两个旗兵，将其解决后故意留一个敌将，中央的主战场士气下降后可以让幸村迅速地提升击破数。同伴事先到西侧立花宗茂登场的诘所前待机，幸村击破700～800人就可以完成第一个任务。任务2结束后两人分别攻下一个大筒砦，时间最好能剩下2分钟以上。接下来是战斗的关键，藤堂高吉等4将只要击破任意两人，政宗和稻姬就会登场。故让同伴先去西北待命，幸村击破一名敌将后，花一点时间把其他三将引诱到一起，确保击破数满足后一发无双奥义・皆传带走。这样伊达登场就可以顺利触发秘武任务了。



新武将・大太刀



秘藏武器：七代伊坐那岐

目标任务：大筒准备阻止（60秒）

官方条件：①10分钟内完成前2个通常任务；②大筒砦开门前，击破敌将15人以上，新武将的击破数突破800人。

流程参考：基本打法参考真田幸村的秘武，不再冗言赘述。

大坂の阵（德川军）

难度10★

编号	任务名称	达成条件	触发条件
1	前线援护	在立花宗茂、直江兼续的体力降至一半以下前击破后藤又兵卫等4将	-
2	大筒を守れ	3分钟内阻止敌武将入侵大筒据点西、大筒据点东	“前线援护”结束
3	秀忠の危机	阻止女忍者接近德川秀忠	“大筒を守れ”结束，或“大筒を守れ”开始后90秒
4	真田丸攻略	击破真田幸村	“大筒を守れ”、“秀忠の危机”结束
5	丰臣の最期	阻止丰臣秀赖到达退却地点	“前线援护”、“真田丸攻略”结束
6	退路确保	击破伊东长实等5将	“丰臣の最期”开始
B1	良妻の支え	击破郡宗保等4将，阻止我方武将败走	操作角色中有稻姬，用她接近大手门或玉造门时自动触发
B2	风魔发见	击破风魔小太郎和所有的忍者队长	不靠近丰臣秀赖的前提下，玩家入侵大坂城东北区域、发现潜伏的风魔小太郎
B3	政宗と共斗	协助伊达政宗，击破小少将、堀田盛高、大谷吉治	①“丰臣の最期”开始；②玩家接近从西侧诘所登场的小少将等三将
B4	くのいち最后の任务	阻止女忍者和真田幸村的合流	①“丰臣の最期”、“退路确保”结束；②玩家接近从西侧诘所再次登场的女忍者
B5	诀别	用真田信之以无双奥义击破真田幸村	操作角色中有真田信之，真田幸村再次登场后在1分钟内令他的体力低于50%

真田信之



秘藏武器：日月护国之剑

目标任务：丰臣の最期（30秒）

官方条件：①10分钟内完成前4个通常任务；②女忍者（第1次）、真田幸村（第1次）由真田信之击破；③信之、稻姬的体力全程不低于50%，且我方武将无败走；④丰臣秀赖开始撤退前，信之的击破数突破500，且玩家击破敌将21人以上。

流程参考：此战的压力在于“武将无败走”的条件，尤其战斗初期就受到敌方猛攻的前线将领，建议带上两个“团子”，看见血量不多的NPC可以及时救援。开战触发任务1时要尽快杀将，因为大手门和玉造门前各有一位NPC需要解救（即稻姬专属任务B1）。顺利救援后稻姬返回前线，与信之占据真田丸的两个出口各守一侧，过程中信之还要抽身向南击破女忍者。守护两个大筒砦期间是信之最好的杀敌时段，因为一旦真田丸开门，玩家就必须立刻冲入与幸村交锋，否则我方NPC会很快被他打得败走。在击破幸村前确保大坂城外没有其他敌将即可，不用数着到21人。



新武将・双剑



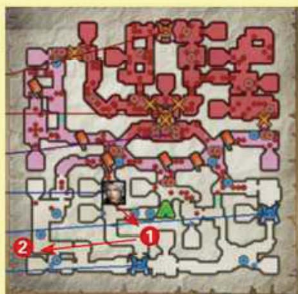
秘藏武器：贰天伊坐那美

目标任务：退路确保（60秒）

官方条件：①10分钟内完成前5个通常任务；②女忍者（第1次）由新武将在30秒内击破，真田幸村（第1次）由新武将在1分钟内击破，甲斐姬由新武将击破；③新武将和真田信之的体力全程不低于50%；④丰臣秀赖开始撤退前，新武将击破500人以上。

流程参考：基本打法参考真田信之的秘武，不再冗言赘述。

刷武器推荐



最后的大坂之阵是为数不多的10星关卡，同时也是刷武器的好去处。以没有选人限制的“自由演武”模式进入，选择“地狱”难度，作为德川方面展开战斗。开战后立刻切换到搭档按如图所示的路线走，回收①、②两处武器箱，然后换回正在前线的主将果断自杀。整个过程只要1分钟，而回报则相当丰厚。如果当前装备的武器有较高等级的“目利”技能的话，出优质武器的几率也会大大提高。

流浪演武

玩家需要先在“武家屋敷”→“新武将作成”中打造一名原创武将方能展开流浪演武模式，性别和成长类型一旦决定就不能更改，而外形和武器、防具等设定则可以随时调整。选择不同的成长类型对各项基础能力的初期值和成长上限有影响（具体参看表格）。

流浪演武的目的是用原创武将周游日本各地，通过战斗结识不同的人，与无双武将提升友好度以触发相关的对话事件，最终记录下日本全国的武士，完成武将列传和事件收集。

类型	体力	攻击	防御	马术	敏捷
中庸	134/310	87/270	90/279	87/270	88/280
豪杰	138/320	92/285	87/261	91/280	81/265
顽强	140/330	86/261	93/288	81/261	85/274
药师	130/309	88/268	86/273	94/289	94/290

注：“/”左侧为初期值，右侧为成长上限。

地域选择

进入流浪演武模式后要先选择原创武将的出身地，其主要影响初期所能移动的范围，通关时还会记录在原创武将的列传中。当玩家完成一个区域的“仕合”、成为该地区的名将后，就可以通过“进击战”开放邻接的区域。另外，战斗中会出现的无双武将和大众脸武将都是有地域性的，无双武将的地域性请参看下表。除了当前区域的武将外，邻接区域的武将们也有机会出现在战斗的相关任务中。



地域	无双武将
九州	岛津义弘、岛津丰久、立花宗茂、立花訚千代、加藤清正、黑田官兵卫
四国	长宗我部元亲、小少将、藤堂高虎
中国	毛利元就、小早川隆景、石川五右卫门、阿国、宫本武藏、佐佐木小次郎
近畿	丰臣秀吉、宁宁、福岛正则、石田三成、岛左近、浅井长政、阿市、大谷吉继、杂贺孙市、服部半藏、柳生宗矩、松永久秀、加拉夏
东海北陆	织田信长、浓姬、森兰丸、明智光秀、前田利家、柴田胜家、竹中半兵卫、德川家康、本多忠胜、稻姬、井伊直虎、今川义元
关东中部	武田信玄、真田幸村、真田信之、女忍者、北条氏康、甲斐姬、早川殿、风魔小太郎
东北	上杉谦信、绫御前、上杉景胜、直江兼续、前田庆次、伊达政宗、片仓小十郎

注：部分无双武将的出现还有明显的昼/夜倾向性，在不同时段的登场几率也不同。

图标解说

出身地选择完毕后需进行两场教学战斗，分别为“阿国救出战”和“××仕合”（××与初期选择的地区对应），完成即能令阿国、宫本武藏等4名无双武将成为同伴。正式开始游戏后的界面如图所示，通过方向键可控制角色在地图上移动，接触到不同图标后会触发不同的事件或战斗，各类型图标的具体含义如下。



图标说明
流浪演武模式教程相关的战斗
指南所，用于查看或更改人生目标
杂货店，除了武器锻工、武器炼金、技能珠交换、军马购入等“无双演武”模式下既有的功能外，还可以购入防具——即原创武将的编辑部件
通常战斗
带有此图标的敌将会在地图上自行移动，接触后发生强制战斗
关键战斗，是令BOSS战出现、前往其他区域所必须进行的战斗
BOSS战，通过便能得到认可并成为当地名将，之后才会出现通往其他区域的突破战
目标战，与当前选择的人生目标相关的战斗
行商人，在此可以买到杂货店不会出售的防具
道具，随机获得道具、技能珠或金钱
对话事件，与无双武将的友好度提升后出现，可以触发各种事件
秘武战斗，战斗中会出现特殊的“名器”任务，有机会获得秘藏武器

注：杂货店和行商人出售的防具会随着玩家可行动地域的扩张和列传完成度的提升而逐步追加，且所售的防具与当前角色性别有关。

战斗类型

流浪演武的基本流程是不断完成关键战斗，令BOSS战出现并顺利通过后，再完成“进击战”以扩大可行动的范围。本模式下的通常战斗分为以下几种（不包括初期的教程和问答关），战斗地图随机，触发的任务也会随机变化。由于战场任务相比无双演武模式简单明了不少，这里就不详细介绍了。

突破战：胜利条件——击破指定敌将，且玩家到达目的地；败北条件——限定时间结束。

防卫战：胜利条件——击破指定敌将；败北条件——我方任意武将败走。

追击战：胜利条件——击破指定敌将；败北条件——指定敌将到达目的地。

制压战：胜利条件——击破指定敌将，并护送我方指定武将到达目的地；败北条件——我方指定武将败走，或3名以上武将败走。（开战需先击破一定数量的敌将，之后我方NPC才会开始移动。）

救出战：胜利条件——击破指定敌将；败北条件——我方指定武将败走。

仕合：胜利条件——击破指定敌将；败北条件——玩家操纵的角色败走。（BOSS战，完成后方可出现通往邻接区域的进击战。）

进击战：胜利条件——击破指定敌将；败北条件——玩家操纵的角色败走。（完成后邻接区域的地图开放）。

激战：胜利条件——击破指定敌将；败北条件——玩家操纵的角色败走。（秘武获得战，有机会得到秘藏武器。）

当玩家与所有无双武将的友好度都达到最大后，系统会提示是否报告无双武将列传已完成，

选择“确认”即可进入流浪演武模式的最终战。胜利条件为“敌将全灭”，败北条件为“玩家操纵的角色败走，或任务失败4个以上”。顺利通过后流浪演武便算通关，全部无双武将都能选择作为主将，而原创角色则会记入到武将列传，其相关的对话事件也会尽皆开启。此后玩家依旧可以继续游戏，收集一般武将的列传以及秘藏武器。

秘武战

金色刀剑图标的战斗是流浪演武模式下获得秘藏武器的关键，推定的出现条件为地域全开放且列传完成度突破75%。



秘武战斗在地图上最多只会存在一个，当其出现后直到玩家触发前都不会消失。战斗中玩家接近敌将就会触发不同的任务，名称为“名器をかけて”的任务都有一定几率出现金色的武器箱图标（达成方式参看右表），完成两个秘武任务的话，主将和同伴便能得到各自的秘藏武器。除了5个自创武将的武器模组外，无双武将的秘武也可以通过这种方法拿取，再加上对于游戏难度没有任何要求，可谓大大降低了秘武的门槛。

任务名称	达成条件
名器をかけて・力を示せ	以体力在一半以上的状态击破敌将
名器をかけて・连击力を示せ	达成一定的连击数
名器をかけて・知力を示せ	按照一定的顺序击破敌将（战场信息积压过多的话提示会弹出得比较慢，不要太快出手）
名器をかけて・素早さを示せ	在限定时间内快速击破敌将

列传、友好度、事件

本模式的最终目的是将列传和事件完成度都提升到100%。武将列传分为一般武将和无双武将两类，一般的大众脸武将只要在战斗中与其相遇（无论敌友）都能收集到；无双武将的列传则分为三个等级，随着友好度的上升逐步开启，具体为——1格开启文字列传，2格追加建模、动作、语音鉴赏，5格追加人物插画。

类似“《编年史》系列”，玩家自创的武将与无双武将间有友好度的设定，与其初次相遇后为1格。提升友好度的方法有：①与该角色一同出战；②当其苦战时赶去救援；③在战场上遭遇并将其击破；④触发特殊事件后选择对话选项。友好度每增加1格都有机会触发对话事件，最高为5格，即对应4个不同的事件。如果在满足友好度的前提条件下该无双武将在战斗中出场，战斗结束后就有机会自动触发对话事件，而走到地图上的“金色头盔”标志上也可以触发相应武将的事件。在大多数事件中都有对话选项，根据玩家的选择友好度同样会发生上升或下降（有明显的箭头提示），本作中的选项提升友好度的居多，看不懂日语的玩家倒也无需太介怀。



随行同伴

除了完成初期教程追加的阿国等4名同伴外，其他同伴都需要通过特定方式才能获得。一般的大众脸武将在战斗结束后有一定几率会提出加入申请（列传完成度越高，申请几率越高），同意后即可使用他们作为同伴，不过此类同伴有数量限制，到达51人的上限后，还想加入新人就必须从列表中选择一人剔除。另外，本作中还有5位特殊造型的一般女将（在列传中都各有一张人物插画），她们并不会在战场上出现，而是有特殊的加入条件，推定为——在与井伊直虎和黑田官兵卫的友好度达到最大并触发所有的事件后，就有机会令饭尾田鹤和柿桥光加入；而在列传完成度达到50%、75%和90%以上时，则分别能让华姬、鹤姬、小野お通加入（顺序有一定随机性）。

无双武将的加入方式皆为友好度达到4格并触发过第3个对话事件。此外当友好度达到5格并触发第4个对话事件后，玩家的原创角色就能使用该无双武将的武器模组（风魔小太郎的除外）。只要不是玩家选择的主将或同伴，已加入我方的武将都有机会在战场上出现，所以不用担心其加入后无法刷取家宝。在中后期玩家的同伴逐渐增多后，如果遇到无双武将在地图上挡路又不想浪费时间开战的话，可以选择其作为同伴，该武将就会从地图上消失。

人生目标

在指南所选择的人生目标有些类似《战国无双3Z》“创史演武”里的设定，每个目标都分为3个级别，达成条件也各不相同。目标主要影响武将的出现几率，并对友好度提升有一定加成。



目标	开放条件	容易提升友好度的武将
武士	初期开放	真田幸村、伊达政宗、森兰丸、稻姬、浅井长政、岛津义弘、立花訚千代、前田利家、柴田胜家、加藤清正、立花宗茂、甲斐姬、福岛正则、井伊直虎、真田信之、上杉景胜、岛津丰久
学者	初期开放	明智光秀、阿市、浓姬、森兰丸、德川家康、石田三成、加拉夏、毛利元就、绫御前、真田信之、小早川隆景、早川殿
商人	初期开放	明智光秀、丰臣秀吉、石田三成、直江兼续、加藤清正、北条氏康、藤堂高虎、井伊直虎、松永久秀、片仓小十郎
风流人	与阿国、今川义元、长宗我部元亲、松永久秀、小少将中任意一人达到一定友好度	阿国、今川义元、长宗我部元亲、松永久秀、小少将
盗贼	与石川五右卫门、杂贺孙市、藤堂高虎中任意一人达到一定友好度	石川五右卫门、杂贺孙市、藤堂高虎
剑豪	达成“武士”目标，并与宫本武藏、佐佐木小次郎、柳生宗矩中任意一人达到一定友好度	宫本武藏、佐佐木小次郎、柳生宗矩
军师	达成“学者”目标，并与岛左近、直江兼续、黑田官兵卫、竹中半兵卫、大谷吉继、片仓小十郎中任意一人达到一定友好度	岛左近、直江兼续、黑田官兵卫、竹中半兵卫、大谷吉继、片仓小十郎
忍	达成“盗贼”目标，并与女忍者、服部半藏、宁宁、风魔小太郎中任意一人达到一定友好度	女忍者、服部半藏、宁宁、风魔小太郎
倾奇者	达成“风流人”和“盗贼”目标，并与前田庆次达到一定友好度	前田庆次
军神	达成“剑豪”和“军师”目标，或达成“倾奇者”目标	上杉谦信、武田信玄、本多忠胜、北条氏康、毛利元就
天下人	达成“武士”、“商人”和“军师”目标	织田信长、丰臣秀吉、德川家康

部分目标所要求的数量是可以重复累计的，诸如邂逅的武将数、购入的防具数等。不过击破数、勋功、金钱、战斗胜利场次等则需选择该目标后才会开始计数。

武士：①累计击破 3000 名敌人；②累计击破 30 名武将、10 名无双武将；③累计邂逅 100 名武将，获得 50000 勋功。

学者：①完成 1 个问答关卡；①累计邂逅 50 名武将，获得 30000 勋功；③开放 1 个地域，累计击破 2000 名敌人。

商人：①累计获得 5000 金钱，所持金达到 10000；②累计邂逅 100 名武将，获得 10000 金钱（分解武器或卖出重复道具获得的金钱才会计入）；③完成 1 个荷驮头相关 BONUS 任务，累计花费 3000 金钱。

风流人：①友好武将数 3 人，累计获得 30000 勋功；②累计获得 20 个防具、20000 金钱；③在行商人处累计购入 5 个防具，累计花费 5000 金钱。

盗贼：①累计获得 50 颗技能珠、3000 金钱；②完成 2 个荷驮头相关 BONUS 任务，累计击破 1000 名敌人；③在行商人处累计购入 10 个防具，累计获得 10000 金钱（完成任务获得的金钱才会计入）。

剑豪：①累计击破 5000 名敌人；②累计击破 100 名敌将，完成 1 个 BONUS 任务；③累计击破 40 名无双武将、10000 名敌人。

军师：①完成 1 个问答关卡，战斗胜利 20 场；②累计完成 30 个任务，邂逅 200 名武将；③达成信赖的武将数 10 人，累计获得 14000 勋功；

忍：①累计完成 30 个任务；②累计击破 10 个隐秘头；③完成 2 个忍者相关 BONUS 任务，累计获得 14000 勋功。

倾奇者：①累计击破 10000 名敌人，达成信赖的武将数 15 人；②累计击破敌将 200 人，获得防具 100 个；③战斗胜利 50 场，累计击破 40 名无双武将。

军神：①累计邂逅 500 名武将，完成 1 个问答关卡；②达成信赖的武将数 30 人，战斗胜利 50 场；③累计击破55名无双武将,30000 名敌人。

天下人：①累计邂逅 500 名武将，获得 20000 勋功；②战斗胜利 50 场，获得一般武将同伴 100 人；③达成信赖的武将数 55 人，累计击破敌将 500 人。



注："倾奇者"、"军神"、"天下人"的目标各要求 50 场战斗胜利，推荐选择追击战、突破战来刷，1 分钟左右即可过关。

问答任务

"学者"、"军师"、"军神"这 3 种目标都要求完成 1 个问答型关卡，选择该目标后地图上就会出现一个红色的指南所图标，此类战斗同样名为"仕合"，要求玩家完成 4 个以上的任务，否则便宣告失败。战场任务并不是简单地要求击破，而是会根据战国历史提出 5 道问题，玩家需选择正确的目标击破才算成功。这一战斗类型同样取材于《编年史》，不擅长战国史的玩家，可以通过 S/L 大法来确保完成。下面给出所有任务的问题翻译以及答案，关卡内触发的问题会有一定随机性，可根据第一题来判断其类型，每套问题的内容是不会变化的。想测试一下自己对战国历史了解程度的玩家，不妨盖住答案表独力完成吧。

编号	答案
A1	高桥绍运
A2	森可成
A3	蒲生赖乡
A4	伊达辉宗
A5	北条高广
B1	长宗我部元亲
B2	上杉谦信
B3	织田信长
B4	藤堂高虎
B5	今川义元
C1	龙造寺隆信
C2	真田信之
C3	池田恒兴
C4	吉川元春
C5	福岛正则
D1	北条氏照

编号	答案
D2	明智光秀
D3	本多正信
D4	岛津义久
D5	小宫山友晴
E1	毛利秀元
E2	泷川一益
E3	佐竹义重
E4	立花道雪
E5	稻姬（注：家康养女）
F1	山县昌景
F2	真柄直隆
F3	堀尾忠晴
F4	井伊直盛
F5	生驹一正

编号	任务名称	问题
A1	乱世の华	击破被秀吉称为"乱世之华"的武将
A2	森一族	击破森家三人中最年长的武将
A3	秀吉の养子	击破不是丰臣秀吉养子的武将
A4	政宗の父	击破身为伊达政宗父亲的武将
A5	苗字の读み方	击破苗字的读音与其他两人不同的武将
B1	鬼若子	击破有"鬼若子"外号的武将
B2	越后の龙	击破有"越后之龙"外号的武将
B3	天下布武	击破主张天下布武的武将
B4	德川四天王	击破不属于德川四天王的武将
B5	氏康の义兄	击破身为北条氏康义兄的武将
C1	肥前の熊	击破有"肥前之熊"外号的武将
C2	同い年ではない武将	击破出生年份与其他两人不同的武将
C3	清州会议	击破出席了清州会议的武将
C4	元就の次男	击破身为毛利元就次子的武将
C5	子の名は忠胜	击破给儿子起名为忠胜的武将
D1	氏康の三男	击破身为北条氏康三子的武将
D2	信长より年上の男	击破比织田信长年长的武将
D3	久秀の部下	击破侍奉过松永久秀的武将
D4	第十六代当主	击破岛津家第十六代当主
D5	天目山の战いの将	击破在天目山之战中令武田军陷入危机的武将
E1	宰相殿	击破关原之战"宰相的空便当"故事中身为宰相的武将
E2	茶器を欲しがる男	击破有"比起领地、更想要茶器"逸闻的织田家武将
E3	坂东太郎	击破有"坂东太郎"外号的武将
E4	立花四天王	击破不属于立花四天王的武将
E5	家康の子	击破德川家康的孩子
F1	长筱の战いで散った将	击破在长筱之战战死的武将
F2	真柄兄弟の兄	击破以"太郎太刀"而闻名的真柄兄弟之中身为兄长的武将
F3	贱ヶ岳の七本枪	击破不属于贱岳七本枪的武将
F4	一番年上の男	击破年龄最大的武将
F5	五奉行	击破不属于丰臣五奉行的武将



奖杯总数	54	铜杯	44	银杯	7	金杯	2	白金	1

项目	内容
白金难度	4/10
白金所需时间	90 ~ 100 小时
在线奖杯	0
最少通关次数	1（无双演武）+1（流浪模式）
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

白金路线

相比《战国无双 3Z》，本作的奖杯设置体贴了很多，再加上秘藏武器的入手门槛降低，也令白金的整体难度大幅下降。奖杯分布在无双演武和流浪演武两大模式，少数是两个模式共通的。虽然无双演武理论上只要通一次，但由于有全角色、全关卡通过的要求，再加上任务完成度的收集，大部分关卡还是得多刷几遍。流浪演武最耗时的要素则是近几年《无双》流行的"刷好感"，后期列传完成度的收集也有一定运气成分。



推荐以快速白金为目标的玩家先玩流浪演武模式，在提升角色等级的同时尽快刷好感，这样既能收集列传、事件，也能解锁无双武将在模拟演武模式的使用权。流浪演武进入中期后，就可以利用拿秘武的通用方法，将全部 60 把秘武轻松的弄到手（最快仅需 30 场战斗）。而在角色等级提升、秘藏武器到手后，回头打无双演武更是势如破竹。

天下无双 白金
取得条件：获得其他所有奖杯

任务遂行祝 铜杯
取得条件：初次完成战场任务

盟友の功绩 铜杯
取得条件：初次切换到搭档并完成任务

初战胜祝 铜杯
取得条件：初次获得战斗胜利

谛めない 铜杯
取得条件：完成无双演武模式的九州之章

友の遗したもの 铜杯
取得条件：完成无双演武模式的中国之章

反骨の魂 铜杯
取得条件：完成无双演武模式的四国之章

梦の续き 铜杯
取得条件：完成无双演武模式的近畿之章

背ききってみせよ 铜杯
取得条件：完成无双演武模式的织田之章

泰平の觉悟 铜杯
取得条件：完成无双演武模式的德川之章

满开の樱の下で 铜杯
取得条件：完成无双演武模式的武田之章

上杉の干となる 铜杯
取得条件：完成无双演武模式的上杉之章

父の想い 铜杯
取得条件：完成无双演武的关东之章

次代へ 铜杯
取得条件：完成无双演武模式的东北之章

天下人 铜杯
取得条件：完成无双演武模式的天下统一之章

花と干 铜杯
取得条件：完成无双演武模式的真田之章

连战连胜 银杯
取得条件：完成无双演武模式的全部战役

天下布武 金杯
取得条件：以所有默认出战角色完成无双演武模式的全部战役
奖杯说明：无双演武模式中最耗时的奖杯，已出战过的角色会有Clear字样。虽然本作是双人出战系统，但遇到织田之章这种默认出战角色茫茫多的势力，也只能重复劳动了，好在不限难度。

友谊の契り 铜杯
取得条件：流浪演武模式初次与无双武将的友好度达到最大

金兰の契り 银杯
取得条件：流浪演武模式与所有无双武将的友好度达到最大
奖杯说明：55名无双武将，每位武将都达到5格的友好度。简单来说在流浪演武模式下与该角色一同出战，当其苦战时赶去救援，或是在战场上将其击破都能提升友好度。触发特殊事件后的对话选项也会影响好感度的升降。

列传执笔祝 铜杯
取得条件：初次记录武将列传

列传编纂者 金杯
取得条件：武将图鉴达到100%
奖杯说明：流浪演武模式中最耗时的奖杯，包括大众脸和特殊造型的NPC，共有超过1000人的列传需要收集。无双武将的列传随着友好度的上升逐步追加；一般武将只要与其在战斗中相遇都能收集到。后面会给出所有大众脸武将的编号和名字，玩家在明确自己缺哪些人后，上网搜索一下其生平，然后前往对应的地域通过快速进出战场来刷，很快就能集齐。

家宝获得祝 铜杯
取得条件：初次获得家宝

数多の家宝 银杯
取得条件：获得所有家宝
奖杯说明：宫本武藏和佐佐木小次郎在无双演武模式中都不会作为敌人登场，想刷他们的家宝只有去流浪演武模式。请结合系统部分介绍的“家宝速刷法”。

稀有なる业物 铜杯
取得条件：获得20种以上秘藏武器

武器爱好家 铜杯
取得条件：初次获得秘藏武器

军器收集家 银杯
取得条件：获得所有秘藏武器
奖杯说明：利用流浪演武模式的名器战可以很轻松的拿到秘藏武器，没有强迫症的玩家不用在无双演武模式里跟各种条件死磕。只不过需要提醒一下，自创角色的五种武器——刀、枪、薙刀、大太刀和双剑也是包含在其中的，即一共需拿到60把秘武。

勋功第一 铜杯
取得条件：无双武将初次达到最大阶级

杰物诞生祝 铜杯
取得条件：无双武将初次突破能力界限
奖杯说明：角色达到50级后，装备带“克己”技能的武器，再升一级即可。

まさに地狱ぞ 铜杯
取得条件：以“地狱”难度完成任意关卡
奖杯说明：流浪演武模式中的小型战役也算，毫无难度。

一骑当千 铜杯
取得条件：在一场战斗中击破1000人

一骑当贰千 铜杯
取得条件：在一场战斗中击破2000人

奥义なる由缘 铜杯
取得条件：在一场战斗中用无双奥义击破500人

疾风迅雷 铜杯
取得条件：在一场战斗中用神速攻击击破1000人

ここに极めたり 铜杯
取得条件：在一场战斗中发动5次无双极意

剑戟舞踊 铜杯
取得条件：在一场战斗中用杀阵击破5名敌将

连击雨霰 铜杯
取得条件：达成1000连击

连击雨岚 铜杯
取得条件：达成2000连击
奖杯说明：选一把带“闪光”属性的武器，在人群里随便砍砍连击数都高得吓人。

名将に名马あり 铜杯
取得条件：购入松风

大盘振る舞い 铜杯
取得条件：在杂货店累计消费突破10万金



军旗夺取



取得条件：击倒旗兵令敌军士气下降



不可避の剑影



取得条件：用影技令敌将的防御崩坏



义贼の心得



取得条件：满足家宝的“容易掉落条件”击破敌将



疾风怒涛



取得条件：在士气强化区域中，以无双极意状态下的神速攻击击破敌人



たんとお食べ



取得条件：用道具回复我方武将的体力



百花缭乱



取得条件：模拟演武模式解锁所有武将

奖杯说明：除了在无双演武模式下解锁外，流浪演武模式中与该武将的友好度达到最大、并看过所有的特殊事件同样可以解锁。石川五右卫门、阿国、宫本武藏、佐佐木小次郎只能在流浪演武模式解锁。



新星诞生祝



取得条件：初次作成新武将



历战の古兵



取得条件：宝物库的总击破数突破10万人



屈指の武动き



取得条件：宝物库的任务完成率突破50%



无比の战巧者



取得条件：宝物库的任务完成率达到100%

奖杯说明：任务完成率只涉及无双演武模式，按照前文攻略就能全部达成，满足特定条件衍变成的秘武任务对此奖杯无影响。



战国の语り草



取得条件：宝物库的事件收集率突破50%



战国の生き样



取得条件：宝物库的事件收集率达到100%

奖杯说明：包括无双演武模式的战前、战后对话事件，CG，即时演算影像以及流浪演武模式的特殊事件。前者在完成“天下布武”奖杯的同时就可以达成，但要注意有一段即时演算影像是在“第二次上田城の战い（西军）”中，用幸村击破稻姬、遭遇信之时才能触发的，比较容易遗漏。流浪演武模式的特殊事件比例超过全事件一半以上，这也是“列传编纂者”奖杯的必经之路。





目觉めし乐才



取得条件：宝物库的BGM收集率突破50%



溢れる乐才



取得条件：宝物库的BGM收集率达到100%

奖杯说明：无双演武模式就能收集到98%（其中有一首战败BGM不要错过），流浪演武模式还有一首独占的BGM。

武将列传

编号	姓名
あ	
57	相木昌朝
58	青木一重
59	青木贞治
60	青山忠成
61	赤尾清纲
62	赤座直则
63	赤座直保
64	赤座永兼
65	赤泽宗传
66	明石全登
67	阿贺野弥平治
68	赤星统家
69	秋月种实
70	秋山信友
71	芥川兵库介
72	明智茂朝
73	明智秀满
74	明智光忠
75	明智光近
76	浅井久政
77	浅井政澄
78	浅井政敏
79	朝仓在重
80	朝仓景镜
81	朝仓景健
82	朝仓景恒
83	朝仓景纪
84	朝仓义景
85	浅野长晟
86	浅野长重
87	浅野长政
88	浅野幸长
89	朝比奈信置
90	朝比奈泰朝
91	浅见道西
92	浅利信种
93	足利义昭
94	足利义氏
95	芦田信守

编号	姓名
96	芦名义广
97	阿曾沼广秀
98	安宅信康
99	阿闭贞大
100	阿闭贞征
101	迹部胜资
102	穴山小助
103	穴山信君
104	阿波贺三郎
105	甘粕景继
106	甘粕景持
107	尼子氏久
108	尼子胜久
109	尼子通久
110	天野景贯
111	甘利信忠
112	甘利信康
113	雨森清贞
114	鲇川盛长
115	荒川长实
116	新城信常
117	荒木村重
118	有马伊贺
119	有马晴信
120	有吉立行
121	粟村三郎大夫
122	安国寺惠琼
123	安东家忠
124	安藤直次
125	安东久照
126	安藤守就
127	安部元真
128	安养寺氏种
い	
129	饭尾田鹤
130	饭尾乘连
131	饭田义武
132	饭田直景
133	井伊直孝
134	井伊直平

编号	姓名
135	井伊直政
136	井伊直盛
137	伊香贺隆正
138	池内真武
139	池田胜正
140	池田重安
141	池田恒兴
142	池田辉政
143	池田长门
144	池田盛周
145	生驹一正
146	生驹亲正
147	石井茂清
148	石井茂成
149	石井生札
150	石井舍人
151	石井信易
152	石川昭光
153	石川家成
154	石川数正
155	石川光昌
156	石川康胜
157	石卷康敬
158	石松政之
159	伊集院忠栋
160	泉田重光
161	伊势贞兴
162	伊势贞运
163	矶兼景道
164	矶野员昌
165	板仓胜重
166	伊丹亲兴
167	伊丹康直
168	一条兼定
169	一宫宗是
170	一万田鉴实
171	一万田镇实
172	伊藤贞次
173	伊藤惣右卫门
174	伊东长实

编号	姓名
175	伊东长久
176	伊藤八郎
177	伊东政世
178	伊藤盛正
179	伊奈忠次
180	稻叶一铁
181	稻吉新藏人
182	井上春忠
183	井上道胜
184	井上之房
185	饭尾定宗
186	饭尾常重
187	饭尾尚清
188	猪子兵助
189	猪俣邦宪
190	庵原忠春
191	庵原忠缘
192	庵原元政
193	今川氏真
194	今村氏直
195	色部胜长
196	色部长实
197	色部光长
198	岩井信能
199	岩城常隆
200	岩成友通
201	岩室重休
う	
202	上杉景虎
203	上杉景信
204	上杉宪政
205	上田朝直
206	上田宪定
207	鱼住景固
208	宇贺岛忠重
209	宇喜多忠家
210	宇喜多直家
211	宇喜多秀家
212	宇佐美胜行
213	宇佐美定满

编号	姓名
214	宇佐美实定
215	氏家光氏
216	氏家直昌
217	氏家卜全
218	氏家行广
219	臼杵鉴速
220	臼杵镇续
221	臼杵统景
222	内田镇家
223	宇都宫广纲
224	鹈殿氏长
225	鹈殿长照
226	宇奈濑兼久
227	李野弥七
228	马诘三四郎
229	浦上宗景
230	上井觉兼
え	
231	颍娃久虎
232	江上家种
233	江口清光
234	江口玄蕃
235	江藤又右卫门
236	江村亲俊
237	江里口信常
238	圆城寺信胤
239	远藤直经
240	远藤庆隆
お	
241	大内定纲
242	大久保忠佐
243	大久保忠邻
244	大久保忠世
245	大崎泰继
246	大崎义隆
247	大代内匠
248	大须贺康高
249	太田一成
250	太田成方
251	太田资正

编号	姓名
252	大谷带刀
253	大谷吉治
254	大寺松太辅
255	大友义统
256	大西赖包
257	大野直昌
258	大野直之
259	大野治胤
260	大野治长
261	大野治房
262	大村纯忠
263	大村喜前
264	小笠原长忠
265	小笠原信之
266	小笠原秀政
267	小笠原康广
268	冈部长盛
269	冈部正纲
270	冈部元信
271	冈吉正
272	小川祐忠
273	小河信俊
274	荻田长繁
275	奥平贞治
276	奥平贞能
277	奥平信昌
278	小国大膳
279	小仓实房
280	小仓松寿
281	小田氏治
282	织田胜长
283	织田长孝
284	织田长利
285	织田长益
286	织田信雄
287	织田信包
288	织田信贞
289	织田信孝
290	织田信高
291	织田信忠

编号	姓名
292	织田信秀
293	织田秀敏
294	小田孙兵卫
295	鬼小岛弥太郎
296	鬼庭左月
297	鬼庭纲元
298	小贯赖久
299	小野崎义昌
300	小野镇幸
301	小野寺义道
302	小野お通
303	小幡信贞
304	小幡宪重
305	小原镇实
306	饭富虎昌
307	小山田虎满
308	小山田信茂
309	小山田昌行
310	小山田赖定
311	小山秀纲
か	
312	海北纲亲
313	各务元正
314	香川亲和
315	香川信景
316	柿崎景家
317	柿崎晴家
318	柿井隆正
319	柿原义长
320	加久见左卫门
321	笕十藏
322	笕利右卫门
323	笠原纲信
324	笠原政尧
325	梶川一秀
326	梶川高秀
327	加地春纲
328	加地秀纲
329	梶原政景
330	春日善八郎

编号	姓名
331	春日元忠
332	糟屋武则
333	片桐且元
334	片仓重长
335	桂元澄
336	桂元亲
337	葛山氏元
338	葛山信贞
339	加藤重次
340	贺藤辰
341	加藤嘉明
342	金上盛备
343	神余亲纲
344	金森可重
345	金森长近
346	金森长则
347	可儿才藏
348	金子元宅
349	狩野泰光
350	桦山久高
351	镰田光义
352	蒲池鉴盛
353	上泉泰纲
354	龟井兹矩
355	蒲生氏乡
356	蒲生贤秀
357	蒲生定秀
358	蒲生赖乡
359	唐泽玄蕃
360	河合吉统
361	川上忠坚
362	川上忠智
363	川口宗胜
364	河洼信实
365	河尻秀隆
366	河田重亲
367	河田长亲
368	川田义郎
369	蒲原氏德
370	神户具盛

编号	姓名
き	
371	喜入季久
372	岸田忠氏
373	木曾义昌
374	北川宣胜
375	北条景广
376	北条高明
377	北条高广
378	北畠具亲
379	北原种兴
380	北原义行
381	吉川广家
382	吉川元长
383	吉川元春
384	木村镇秀
385	木下备中
386	木下昌直
387	岐部玄达
388	木全忠澄
389	木村重菇
390	木村重成
391	木村吉清
392	京极高知
393	清田八左卫门
394	吉良亲贞
395	吉良亲实
396	雾隐才藏
く	
397	九鬼嘉隆
398	日下部定好
399	草刈志摩
400	栉桥光
401	栉渊左近
402	口羽通良
403	朽木元纲
404	国司元相
405	久能宗益
406	洼川俊光
407	洼田十郎
408	熊谷外记
409	熊谷高直
410	熊谷信直
411	仓贺野纲元
412	仓贺野尚行
413	栗林政赖
414	栗山利安
415	车斯忠
416	黑川清实
417	黑川晴氏
418	黑田直之
419	黑田长政
420	黑田职隆
421	桑名亲光
422	桑名吉成
423	桑山重晴
424	桑山元晴
け	
こ	
425	己斐直之
426	香西佳清
427	高坂甚内
428	高坂昌澄
429	高坂昌信
430	香宗我部亲泰
431	河野通直
432	郡宗保
433	国分盛重
434	儿玉就方
435	儿玉就英
436	小寺政职
437	后藤家信
438	后藤太郎助
439	后藤信康
440	后藤又兵卫
441	小西行长
442	木幡继清
443	小早川秀秋
444	小早川秀包
445	小宫山友晴
446	荐野增时
447	近藤景春
さ	
448	西園寺公广
449	西条壹岐守
450	斋藤镇实
451	斋藤龙兴
452	斋藤为吉
453	斋藤道三
454	斋藤利治
455	斋藤利三
456	斋藤利光
457	斋藤朝信
458	斋村政广
459	佐伯惟教
460	三枝昌贞
461	酒井家次
462	酒井重忠
463	酒井忠次
464	酒井忠利
465	酒井忠世
466	坂井政尚
467	神原康胜
468	神原康政
469	坂崎直盛
470	酒卷靭负
471	佐久间信辰
472	佐久间信盛
473	佐久间盛重
474	佐久间盛政
475	佐久间安政
476	鲑延秀纲
477	佐濑种常
478	佐竹亲直
479	佐竹义昭
480	佐竹义重
481	佐竹义宣
482	佐竹义久
483	佐々成政
484	佐々政次
485	佐藤理兵卫
486	里见民部
487	里见义尧
488	里见义弘
489	真田信纲
490	真田信政
491	真田信吉
492	真田昌辉
493	真田昌幸
494	真田幸隆
495	佐野昌纲
496	猿渡信光
497	佐胁藤八
498	寒川元邻
499	三本寺景长
500	三本寺定长
し	
501	执行种兼
502	宍户元考
503	志驮义时
504	志驮义秀
505	七条兼仲
506	篠井泰信
507	篠原实长
508	篠原长房
509	四宫光武
510	柴崎和泉守
511	柴田胜定
512	柴田胜政
513	新発田重家
514	新発田长敦
515	柴田康忠
516	柴田礼能
517	岛津家久
518	岛津忠恒
519	岛津忠辰
520	岛津忠长
521	岛津彰久
522	岛津岁久
523	岛津久保
524	岛津以久
525	岛津义久
526	清水政胜
527	清水宗知
528	清水宗治
529	清水康英
530	清水义亲
531	志村光安
532	志村藤右卫门
533	下间赖廉
534	下吉忠
535	上条政繁
536	庄林一心
537	白井贤胤
538	白川义亲
539	白石宗实
540	神西元通
541	新城直赖
542	进藤贤盛
す	
543	水原隆家
544	水原亲宪
545	陶兴昌
546	陶隆信
547	陶晴贤
548	菅沼定氏
549	菅沼贞景
550	菅沼定盈
551	菅屋长赖
552	杉善右卫门
553	杉隆泰
554	椙杜隆康
555	椙杜房康
556	铃木久三郎
557	铃木重时
558	铃木重则
559	铃木重好
560	薄田兼相
561	铃木忠重
562	须田长义
563	须田满亲
564	诹访盛直
565	诹访赖水
せ	
566	关口亲久
567	摄津晴门
568	世户口十兵卫
569	濑名氏俊
570	濑名信辉
571	仙石勘解由
572	仙石忠政
573	仙石秀范
574	仙石秀久
575	千秋四郎
そ	
576	相马盛胤
577	相马义胤
578	十河存保
579	十河存之
た	
580	大道寺政繁
581	高木清秀
582	高志清久
583	高玉常赖
584	高梨政赖
585	高野大膳
586	高桥景业
587	高桥绍运
588	高桥种冬
589	高桥虎松
590	高松赖邑
591	高山重友
592	泷川一益
593	泷川益氏
594	田北镇周
595	武田胜赖
596	武田信胜
597	武田信廉
598	武田信繁
599	武田信丰
600	武田信虎
601	武田义信
602	竹中重门
603	竹中重利
604	竹中重矩
605	竹俣庆纲
606	立花道雪
607	立花直次
608	立原久纲
609	楯冈光直
610	楯冈满茂
611	伊达成实
612	伊达辉宗
613	伊达秀宗
614	田中吉政
615	谷川大膳
616	谷忠澄
617	种子岛久时
618	田原亲贤
619	田原亲贯
620	多目元忠
621	团忠正
622	丹波良宽
ち	
623	筑紫广门
624	千叶胤富
625	千叶直重
626	长宗我部亲吉
627	长宗我部信亲
628	长宗我部盛亲
629	长连龙
つ	
630	津田重久
631	津田信春
632	津田秀政
633	津田元嘉
634	土桥宫内
635	土桥守重
636	土屋昌次
637	土屋昌恒
638	筒井定次
639	筒井顺庆
640	角隅石宗
641	妻木广忠
642	津森幸俊
643	鹤姬
て	
644	寺泽广高
と	
645	土井利胜
646	东条实光
647	藤堂高吉
648	远山纲景
649	远山友忠
650	远山友政
651	土岐定义
652	土岐赖元
653	德川秀忠
654	德山秀现
655	户田一西
656	户田胜成
657	富田重政
658	户田忠次
659	富田长繁
660	十时惟久
661	十时连贞
662	富永直胜
663	丰臣秀胜
664	丰臣秀次
665	丰臣秀长
666	丰臣秀赖
667	丰永胜元
668	鸟居强右卫门
669	鸟居忠广
670	鸟居忠政
671	鸟居元忠
な	
672	内藤清成
673	内藤忠兴
674	内藤纲秀
675	内藤昌丰
676	内藤正成
677	内藤元盛
678	直江景纲
679	长井道利
680	长尾显长
681	长尾景直
682	长江胜景
683	长尾高亲
684	长尾政景
685	中川清秀
686	中川重政
687	中岛氏种
688	中岛重胜
689	中岛可之助
690	中条藤资
691	中根正照
692	长野业正
693	中村一氏
694	中村一忠
695	那须资胤
696	长束直吉
697	长束正家
698	夏目吉信
699	锅岛胜茂
700	锅岛茂里
701	锅岛茂贤
702	锅岛忠茂
703	锅岛直茂
704	锅岛直房
705	井河易家
706	成田氏长
707	成田长亲
708	成富茂安
709	成松信胜
710	成濑正一
711	成濑正义
712	名和宗安
713	南条隆信
に	
714	新里宫内少辅
715	新纳忠元
716	仁科盛信
717	新田镇实
718	二曲轮猪介
719	二宫俊实
720	丹羽氏重
721	丹羽氏次
722	丹羽长重
723	丹羽长秀
ぬ	
ね	
724	根津甚八
の	
725	野上房忠
726	野々村吉安
727	乃美宗胜
728	野村市右卫门
729	野村忠敦
730	野吕助左卫门
731	野吕兵库
は	
732	拜乡家嘉
733	埘和氏续
734	埘和康忠
735	萩尾大学
736	箸尾高春
737	长谷川桥介
738	长谷川秀一
739	支仓常长
740	蜂须贺家政
741	蜂须贺小六
742	蜂须贺至镇
743	蜂屋定次
744	蜂屋赖隆
745	服部小平太
746	华姬
747	花房职秀
748	羽仁有繁
749	羽仁藤直
750	马场惣市
751	马场信房
752	浜田景隆
753	林秀贞
754	速水守久
755	原田久左卫门
756	原胤长
757	原田宗时
758	原长赖
759	原昌胤
760	针生盛信
761	塙团右卫门
ひ	
762	比江山亲兴
763	久武亲直
764	久武亲信
765	久野次左卫门
766	日根野弘就
767	日根野吉明
768	百武贤兼
769	平井定武
770	平井高明
771	平岩亲吉
772	平贺元相
773	平塚为广
774	平手泛秀
775	平野长泰
776	弘中方明
777	弘中隆包
778	弘中隆助
ふ	
779	福富秀胜
780	福田民部少辅
781	福留仪重
782	藤内重胜
783	藤田信吉
784	布施公雄
785	船尾昭直
786	古川九兵卫
787	古川友则
788	古田织部
789	不破直光
790	不破光治
へ	
791	户波亲武
ほ	
792	北条氏邦
793	北条氏繁
794	北条氏尧
795	北条氏忠
796	北条氏照
797	北条氏直
798	北条氏規
799	北条氏房
800	北条氏政
801	北条氏光
802	北条纲成
803	北条纲高
804	北条纲房
805	星野吉兼
806	星野吉实
807	细川忠兴
808	细川信良
809	细川藤贤
810	细川藤孝
811	细川赖范
812	堀田兴重
813	堀田盛高
814	堀江国正
815	堀江宗亲
816	堀尾忠晴
817	堀尾吉晴
818	堀喜吽
819	堀秀政
820	北乡久盛
821	本庄显长
822	本庄实乃
823	本庄繁长
824	本庄秀纲
825	本多重次
826	本多忠真
827	本多忠朝
828	本多忠政
829	本多正重
830	本多正信
ま	
831	前田玄以
832	前田利常
833	前田利长
834	前野忠康
835	前波新八郎
836	前波吉继
837	真壁氏干
838	真柄直澄
839	真柄直隆
840	牧野忠成
841	牧野康成
842	正木丹波守
843	正木时茂
844	正木信茂
845	增田长盛
846	松井忠次
847	松井宗信
848	松井康之
849	松仓重信
850	松仓重政
851	松下之纲
852	松平家忠
853	松平景忠
854	松平伊忠
855	松平定胜
856	松平忠辉
857	松平忠直
858	松平忠吉
859	松平信康
860	松平广忠
861	松平泰重
862	松平康忠
863	松田直秀
864	松田宪秀
865	松田政近
866	松田康乡
867	松田康长
868	松永久通
869	松野重元
870	松本杢乃助
871	松浦镇信
872	真野赖包
み	
873	三池镇实
874	三浦房清
875	三浦义镜
876	三浦义就
877	右田重政
878	三木通秋
879	三雲成持
880	御宿政友
881	水谷胤重
882	水野胜成
883	水野忠重
884	水野忠光
885	水野信元
886	沟江长逸
887	沟口左马介
888	三田纲秀
889	三木自纲
890	三渊藤英
891	皆川广照
892	箕浦大内藏
893	三原绍心
894	壬生义雄
895	御牧兼显
896	宫部继润
897	三好长逸
898	三好政胜
899	三好政康
900	三好康长
901	三好义继
む	
902	武藤助十郎
903	宗像镇续
904	村井贞胜
905	村井贞成
906	村井长赖
907	村井宗信
908	村上武吉
909	村上通康
910	村上义清
911	村上吉充
912	村田吉五
913	村田吉次
914	村山刑部
915	室贺信俊
め	
916	毛受胜照
も	
917	毛利胜永
918	毛利隆元
919	毛利辉元
920	毛利秀元
921	毛利秀赖
922	毛利元康
923	毛利良胜
924	最上家亲
925	最上义光
926	最上义康
927	望月信永
928	望月六郎
929	本村亲盛
930	桃井义考
931	森权平
932	森忠政
933	母里太兵卫
934	森力丸
935	森长可
936	森坊丸
937	森本一久
938	森可成
939	森好久
940	诸角昌清
や	
941	柳生宗严
942	矢泽赖纲
943	矢泽赖康
944	屋代景赖
945	矢代胜介
946	安井家清
947	安田显元
948	安田国继
949	安田长秀
950	梁田新八
951	梁田晴助
952	梁田政纲
953	矢野虎村
954	山内一丰
955	山内忠义
956	山角定胜
957	山角康定
958	山县昌景
959	山川贤信
960	山口重政
961	山口教继
962	山口弘定
963	山崎兴盛
964	山崎隆方
965	山崎长德
966	山崎吉家
967	山路将监
968	山田有信
969	大和兴武
970	山中鹿介
971	山本勘助
972	山吉丰守
973	屋山种速
ゆ	
974	汤浅国贞
975	汤浅甚介
976	由比正纯
977	由比正信
978	结城秀康
979	弓削家澄
980	汤目守重
981	由布惟信
982	由良成繁
983	由利镰之助
よ	
984	横尾勘解由
985	横谷重氏
986	横谷幸重
987	横田康景
988	吉田氏好
989	吉田贞重
990	吉田重政
991	吉田长利
992	吉田政重
993	吉弘镇信
994	吉弘统幸
995	依田大膳
996	米津常春
997	米仓重继
998	依冈左京
ら	
999	来福寺左京
り	
1000	龙造寺隆信
1001	龙造寺政家
1002	龙造寺康房
る	
1003	留守政景
れ	
1004	冷泉元满
ろ	
1005	六角义贤
1006	六角义定
1007	六角义治
わ	
1008	胁坂安治
1009	和田昭为
1010	和田惟政
1011	渡边了
1012	渡边纠
1013	渡边教忠
1014	渡边守纲
1015	和田业繁

注：1～55号为无双武将，56号为玩家自创武将。



虽说本作仅为一款资料篇性质作品，但游戏不仅在原有内容上进行大幅改革，更是新增了非常丰富的内容，系统的更新以及平衡性上的调整让游戏的整体素质再次提升，如何搭配刻印和供物来速杀魔物也让游戏更具研究价值。

文 阿鲁　美编 Juxi

ACT	暗魂献祭Delta			必需记忆卡
	暗魂献祭Delta			3093MB
	SCE	2014年3月6日	港版	1～4人
零售版：298港币/下载版：268港币		对应PSV TV		对应玩家年龄：18岁以上

系统详解

基本操作

按键	效果	
	菜单（日记）画面	任务画面
方向键	项目选择	↓方向发动心眼、发动接近武器或枪类武器时按↑可选择使用辅助类供物
左摇杆		移动
右摇杆	←/→翻页	调整视角
○	决定	使用魔法
△	–	使用魔法
□	–	使用魔法
×	取消	【短按】回避、吹口哨/【长按】跑动、调查
L	将日记翻到上一项	【短按】视角复位/【长按】锁定、救赎
R	将日记翻到下一项	【短按】切换供物套/【长按】牺牲
L+R	–	【长按】命运
Select	将日记翻到第一页	打开追体验菜单
Start	供物、同行者和刻印菜单下显示详细分类	跳过对话
触摸屏	【划动】翻页、【点击】各选项	【长按】禁术发动/【点击】跳过对话

存档继承

游戏可继承前作《暗魂献祭》的存档，比较厚道的是本作无论日文版还是中文版，均可继承前作中、日双版本的存档，可继承的内容包括：1.所有种类的供物，不过每种供物的数量最多继承10个；2.所有种类的气、魂，每种气、魂最多继承10个；3.所有刻印，不过游戏开始阶段无法使用，需流程进行到一定程度后解锁；4.禁术；5.利布洛姆之泪，最多保留10000点；6.玩家名称；7.服装；8.剧情流程。

基础界面解说

进入游戏后玩家可以用左、右摇杆控制角色主视角移动和视角调整，按○键则进入主菜单。主菜单中选择“记录与设定”可以进行存档、开启关闭字幕、调整摇杆操作等行动。右侧有个“挑战梅林”的选项，选择后可挑战最终BOSS并观看结局，完成了梅林的修订章节后，该选项会变为“向「神」挑战”，此时可以挑战真·最终BOSS，选择“利布洛姆”后进入下级菜单。下级菜单分为“阅读日记”、“与利布洛姆对话/取得眼泪”、“白纸页面”和“通讯”四个选项。选择“与利布洛姆对话”可以与日记本交谈（在可以采取眼泪时，该选项为取得眼泪）；选择“通讯”进入联机模式（后文详解）；选择“阅读日记”则进入单机模式，“白纸页面”则是本作新增的内容，详情参见后文。



单机界面解说

“阅读日记”选项下收录的全部是单机游戏的相关内容。除主线任务和可以在联机模式里选择的“委托录”任务外，还多出了一个前作没有的万屋归还欠款委托，内容相当丰富。



狂人们的「放浪记」

单机模式里的主要内容，其中分为妮穆艾、梅林和魔法师的活动三大版块。其中“妮穆艾”可看做游戏的序章，“梅林”可看做游戏的主线，“魔法师的活动”则可看做游戏的支线和自由任务。游戏以完成任务来推进剧情，只要不断完成任务就能陆续开启后面的关卡。如果玩家继承了前作存档的话，“梅林”的相关任务以及大部分继承要素，需要在完成了“魔法师的活动”里三大势力中，每个势力的第一个故事后才会解锁。

势力

势力是本作新增的要素。在前作中，玩家在打倒魔物后可以选择通过牺牲或者救赎来对其进行处置，这在游戏中也代表了两个势力在对待魔物时的不同做法。而在本作中，新增了格林这个第三势力，对魔物的处置方法也多出了一个“命运”的选项，同时按下L和R键即可执行这一操作，魔物将遵从命运的安排被随机救赎或牺牲掉。除了处置魔物的方式有所变化外，本作对势力这一要素还有着很丰富的表现，前作的同伴任务分散到各个势力中，通过剧情让玩家了解到各个势力的秘闻。除了剧情上的区别外，势力这一要素的实际意义也在游戏中有所体现，由于不同势力在对待魔物的倾向性上有明显区别，因此玩家选择对应势力后，在任务中处置魔物时所获得的好处以及完成任务后获得报酬的方式也会有所区别。除此之外，玩家在讨伐人形魔物后获得的讨伐点可用来提升自己在特定势力里的声望，随着声望的提升，还可以获得特定的称号和刻印作为奖励。

不同势力处置魔物时获得的好处如下：

势力名	处置魔物的方式			战斗评价基准
	牺牲时	救赎时	命运时	
圣休亚里	魔力上升	回复供物	身体活性	重视救赎的战果报酬
亚法隆	回复供物	回复体力	身体活性	重视牺牲的战果报酬
格林	魔力上升	回复体力	回复供物	固定报酬（如果运气好则会出现追加报酬）

※魔力上升=攻击力上升；身体活性=行动速度加倍。

委托录

这里有数量众多、难度各异的任务供玩家挑战，部分供物和魔物只有在自由任务中才会出现。因为个别任务的难度较高，因此建议玩家先将刻印、等级和供物进行极限强化后再挑战高难度的任务。需要注意的是，部分任务需要玩家智力达到一定程度后才会开启，获得一定种类的供物后就能逐步提升玩家的智力，大家可以在“吾之肖像”的“魔法大全”界面里查看。



部分要点

①任务的走向

在自由任务中，部分任务旁边有箭头指向后续任务，在完成该任务后会根据玩家最终的选择（牺牲或救赎人形魔物）开启对应箭头所指向的后续任务，想完成所有任务的话，这类有箭头指向的任务就至少需要完成两次。本作中，已完成过的箭头指向的后续任务可通过消耗眼泪直接进入，免除了多次挑战箭头指向任务的麻烦。



②不完全的追体验

委托录里的部分任务会呈现冰封状，进入后关于任务的叙述也是一片空白，这类任务统称“不完全的追体验”，任务目标均为唤醒指定数量的记忆碎片。这类任务中敌人是不会受到伤害的，不过我方受到攻击是会损血的，过关后可获得供物“命运之箱”。完成“不完全的追体验”后该任务才会解封，接下来才可以正常完成这个任务。

③双BOSS

游戏中会出现两个BOSS同场的情况，战斗难度自然会增加不少，需要注意的是必须将两个BOSS都打倒后才会出现牺牲或救赎BOSS的选项，在前作中，玩家只能吸取后打到那只魔物的气或魂，但在本作中不再需要担心这个问题，无论先打倒那只魔物，最后都能吸收到两只魔物的气或魂并获得两只魔物的报酬。

吾之肖像

相当于角色的整备界面。在这里玩家可以进行角色容貌、姓名和称号的更改，同行者和所属势力设定，供物选择、右臂状态设定以及禁术设定。右上角还可以查看当前持有的“利布洛姆之泪”的数量以及在魔法大全里查看供物的详细信息。下面来详细解说这些选项。

外观

可以对性别、脸孔、肤色、发型、发色、服装和声音进行设定。这里特别说明一下服装，本作中服装被分为了上身、下身和装饰三个部分，玩家可自由搭配。服装主要在“万屋交易账本”里找包曼兑换（少量服装为DLC），饰品可找包曼兑换一部分，另外的需要制作“白纸页面”并完成上面的任务后获得。



称号

本作新增的要素，其中一部分称号需要玩家在收集到一定数量的供物后进入“魔法大全”里获得；另一部分称号需要玩家选择特定势力并累积指定数量的讨伐点数后获得（需在“万屋交易账本”界面里进行记录讨伐点的操作）。



姓名

可以对角色姓名进行更改，不过每次要消耗50滴“利布洛姆之泪”。

同行者

在部分任务里可以带着同行者一起战斗。带着同行者的好处在于玩家濒死时，可以要求其对自己进行救赎或牺牲。同行者最多可以带出两名，救赎人形魔物以及任务里濒死的NPC、完成特定的章节等都可以获得同行者。需要注意的是，经过救赎后加入的同行者只会暂时出现在同行者名单里，如果再次进行任务时选择将其牺牲的话，那么该角色就会从名单中消失。在任务中将同行者牺牲后会与其“死别”，需要消耗“利布洛姆之泪”才能让其重新归队。每名同行者都有信赖度的设定，部分行动可以提升同行者的信赖度，同行者信赖度等级提升后，其所持有的供物也会升级，能力随之增长。

玩家的行动对信耐度的影响

玩家的行动	信耐度的增减
共同完成任务	↑↑
救赎濒死状态的同行者、为同行者解除异常状态	↑
交付同行者未持有的供物	↑
交付同行者持有的供物（种类和等级都必须一致）	↑↑↑↑↑
处置濒死的人形魔物时和同行者所属势力的宗旨不符	↓↓↓↓

需要注意在交付供物时，必须交付当前同行者持有的供物（种类和等级都必须一致）才能有效地增加信赖度，同行者信赖度等级提升后，其所持有的供物也会升级，能力随之增长。

所属

游戏中，玩家可以选择加入圣休亚里、亚法隆和格林这三个势力，通过消耗“利布洛姆之泪”可随时进行更换。不同的势力在获得报酬的方式、对待魔物的侧重点、在战斗时回复供物的操作以及可获得的称号和刻印都有所不同。



魔法大全

在这里，玩家可以查看已获得或已出现供物的详细情报和获得途径，只要战胜过有可能掉落某供物的敌人后，该供物的残缺信息就会出现在魔法大全里，玩家可根据获得途径里提供的信息立即前往指定任务打怪，非常方便。所有的供物被分为37个类别以方便玩家寻找，每个类别里的供物种类收集到一定程度后还可以获得特定称号。魔法大全首页右上会记载玩家的当前智力和升级所需供物的种类。

供物

供物是发动魔法所需要的祭品，玩家可以将其视作魔法本身。游戏中设置了两组供物套，在任务中按R键可以自由切换。供物从左至右分别对应□、△和○键，玩家可以从右侧的所持供物中，自由选择并安置在左侧。不过在本作中，玩家不能再肆无忌惮地放置同系供物，在普通情况下，玩家的供物套里最多只能放置2个同系的供物。游戏中供物的数量众多，虽然系统会自行按照类别进行整理，不过玩家如果想更方便地寻找，可以推动右摇杆按照系统设置的类别进行检索。设置好的供物套可以按下R键进行登录和读取，日后不用再重新设置。

供物强化

每种供物都有自身的使用次数，也就是可以安全发动魔法的次数。如果在战斗中使用次数超过该供物限定的次数，那么该供物就有可能在下次发动时会损坏，无法再次使用。在任务中当供物的安全使用次数耗尽时，画面上会出现“XXX的魔力所剩不多”的提示，此时该供物的图标会闪红光。不过玩家依然可以透支力量使用，但透支的次数为1～4次中随机，随时有可能损坏。损坏的供物需要用眼泪进行修补，否则将无法再次使用。

增加供物使用次数的方法，除了在任务中牺牲魔物或吸收场景供物外，还有一个方法就是强化供物。在选择供物的界面中，按下△键可以将当前选择的供物进行强化。两个相同的供物可以强化为高出一个等级的供物，其使用次数会增加1次，这对于高攻击力但使用次数少的供物来说尤为关键。和前作不同的是，本作中低阶供物不能再强化为高阶供物，想要获得同种类的高阶供物，只能去打高等级魔物或通过供物合成来获得。

供物合成

在供物选择界面下按L键可以进行供物合成，玩家可以利用现在已有的特定低阶供物合成出高阶供物。本作中新增了一类带“改”字的供物，这类供物只能通过合成来获得，其合成必要的“XX之遗言”类道具为势力所属报酬，需要玩家选择不同的势力完成指定难度的任务后才能获得。

供物调整

和前作相比，本作对不少供物的使用情况都进行了调整，下面就来具体说一说：

1.投掷系供物在发动攻击后多出了一个投掷的动作，攻击速度变慢不说还产生了巨大硬直。
2.回复系供物的回复效果提升，但使用次数减少。
3.部分属性魔法的异常状态附加值降低，弱点不明显的人形魔物不再那么容易陷入异常地狱状态了。
4.回避系和武器系供物的持续时间变长。
5.在使用武器系供物时追加辅助魔法操作，按↑键即可选择并使用辅助魔法。
6.爆破弹命中敌人时不再吹飞同伴，但直接落地依旧附带吹飞效果。



右臂状态

右臂的等级分为生命等级与魔力等级，在任务中救赎敌人会得到“气”，累积“气”就可以提升生命等级，生命等级越高，角色的防御力与回复力就越高；牺牲敌人会得到“魂”，累积“魂”就可以提升魔力等级，魔力等级越高，角色的攻击力就越高。生命与魔力的等级总和为100，根据生命等级与魔力等级的比例，右臂的状态也会发生变化。

名称	变化条件
均衡之臂	生命=魔力
圣之臂Ⅰ	生命–魔力≥1
圣之臂Ⅱ	生命–魔力≥5
圣之臂Ⅲ	生命–魔力≥10
圣之臂Ⅳ	生命–魔力≥15
圣之臂Ⅴ	生命–魔力≥90
圣之臂Ⅵ	生命–魔力=98
魔之臂Ⅰ	魔力–生命≥1
魔之臂Ⅱ	魔力–生命≥5
魔之臂Ⅲ	魔力–生命≥10
魔之臂Ⅳ	魔力–生命≥15
魔之臂Ⅴ	魔力–生命≥90
魔之臂Ⅵ	魔力–生命=98

对上面的前提有所了解后，让我们来看看右臂状态的其他设定。

刻入刻印

右臂可以刻上六个刻印，分别是上臂×2、前手臂×2、手掌×1和指甲×1，玩家可以将其理解为附加能力插件。上臂刻印提升的能力主要与魔法的属性效果相关，前手臂刻印主要提升具体类别魔法的威力，手掌则是提升角色基础能力，指甲主要用于变换右臂模样。但每一种刻印都对玩家当前所持的具体某种怪物的气、魂数量有所要求，如果不够数量则无法进行装备。在刻印要求的“气”和“魂”中，有些是在正常的名字后面带有“+”符号的，“+”符号越多则代表该气和魂越稀有，一般来说难度越高的任务里越容易出稀有气和魂，当然也可以通过使用传闻来提升获得它们的几率。

大部分刻印除了基础效果外，还有追加效果，例如进一步提升冻结几率，进一步提升体力上限之类的。但追加效果一般都对右臂的状态有要求，例如要求圣之臂Ⅱ以上才能发动追加效果等。因此如果想要发挥某个中意的刻印的追加效果，还得对右臂的状态进行管理。除此之外，本作还新增了共鸣这一要素，前手臂装备特定的刻印后可产生共鸣，玩家可从中获得额外的能力加成。如果在上臂里装备名为“XX之证”（在对应势力累积一定量的讨伐点书后获得）的刻印，更是可以发动代价共鸣，让原本的共鸣效果更为强力。





覆写LV

这里可以消耗眼泪降低右臂的等级。在本作中，右臂等级可通过消耗眼泪来降低或还原，不过还原等级所消耗的眼泪数量较多，不建议进行此操作。另外，本作中的圣腕和魔腕只需要达成一次条件后就能直接获得对应的刻印，装上该刻印即可改变形象，不需要玩家一直保持右臂的状态。

魂·气一览

查看已获得的魂和气，按□键可切换不同的排列顺序。

代价变换仪式

当右臂等级达到100级后才能开启该选项，玩家可以选择将等级归零，以此为代价可获得一个“黄金体验传闻”，并选择一个可用于刻入心脏的刻印。这类刻印拥有很高的能力加成，玩家可从36种不同的刻印中随意选择，并且每种刻印都有最高10个等级，玩家必须从1级的刻印拿起。想要拿齐所有的心脏刻印，需要练满360次100级，虽然可以通过特殊方法在10分钟左右刷满100级，但即便这样，想拿到所有心脏刻印也依旧是一个浩大的工程。

刻入心脏刻印

获得心脏刻印后才会开启该选项，心脏刻印主要为大幅增加供物的威力，是面对后期高等级人形魔物的利器。不过大部分刻印都需要玩家处在指定的势力才能获得及使用，选择后一定要更换到对应的势力来发动能力。

禁术

当角色残血时，画面的左下角会出现禁术的刻印（需开启该功能后才会出现），此时一直触摸该刻印即可发动禁术。禁术拥有极大的威力，但发动之后会对玩家的角色造成一定的负面影响，例如“沙罗曼达”发动后角色的防御力就会减半，如果完成任务后不通过消耗眼泪进行修复的话，该效果会一直存在。随着发动次数增加，修复禁术时眼泪的消耗量也会越来越多，最高可达到250滴眼泪。不过发动禁术后，过关可获得额外的报酬，后期眼泪较多时可以故意发动禁术来换取更多报酬。



禁术&献祭魔法一览

沙罗曼达

热属性大爆炸的范围攻击。

代价	皮肤
负面效果	防御力减半
获得途径	开启禁术功能后自动获得

格莱普尼尔

按键可发射锁链，可拘束人形魔物20秒，拘束解除时对敌人造成伤害。

代价	右臂
负面效果	装备的刻印失去效果
获得途径	魔力等级达到20级

戈尔贡

召唤复数的眼球型使魔，按键可发射石属性的激光攻击。

代价	眼
负面效果	视野变窄
获得途径	生命等级达到20级

王者之剑

使用巨大的剑进行连续攻击。

代价	心脏
负面效果	体力持续减少
获得途径	魔力等级达到40级

伏尔坎

发动者可按键发动咆哮攻击的冲击波，同伴则可以从发动者身上抽出剑装备进行攻击。

代价	心脏
负面效果	最大体力减半
获得途径	生命等级达到40级

巴萨卡

按键后吸引周围的魔物并对其造成伤害。

代价	脑
负面效果	无法识别装备中的供物信息
获得途径	前作DLC

希尔菲德

双脚化为翅膀在空中突进攻击敌人，受到攻击的敌人短时间内容易陷入异常状态。

代价	双脚
负面效果	移动速度下降且无法发动回避动作
获得途径	生命和魔力等级达到15级

卡托盖斯

双脚化为翅膀在空中突进攻击敌人，受到攻击的敌人短时间内被回复魔法命中时会受伤。

代价	双脚
负面效果	移动速度下降且无法发动回避动作
获得途径	生命等级达到40级

路西法

双脚化为翅膀在空中突进攻击敌人，受到攻击的敌人短时间内咒部变得脆弱。

代价	双脚
负面效果	移动速度下降且无法发动回避动作
获得途径	魔力等级达到40级

冈尼尔

将亚法隆势力濒死的同伴牺牲后发动，敌全体攻击魔法。

代价	生命
负面效果	-
获得途径	-

天使

将圣休亚里势力濒死的同伴牺牲后发动，敌全体攻击魔法并附带我方全体回复效果。

代价	生命
负面效果	-
获得途径	-

优古多拉席尔

将格林势力濒死的同伴牺牲后发动，敌全体攻击魔法。

代价	生命
负面效果	-
获得途径	-

万屋交易账本

本作新增的要素，玩家要在怪商包曼的店铺里与其进行一系列的交流，这里也可以看做是获得传闻、交换服装和饰品的地方。



怪商包曼

寻求服装

当满足一定条件后，就可以从包曼那里换到用于装饰自身的服装和饰品，其中大部分都需要用特定的供物进行交换，想要全部收齐十分耗时。由于所有服装的换取条件都有中文说明，这里就不再一一列出。



归还欠款委托

这里共有18个任务，涉及到包曼一家人的相关剧情，任务的难度较低。

手相师莉奥妮斯

占卜右手

根据寄宿在右手的气、魂的种类和个数，奖励玩家对应的传闻。

传闻站班索雷普

寻求传闻

利用供物与其交换传闻，供物档次越高，获得的传闻效果越好。

街坊传闻

登陆PSN接受在线传闻。

传闻衬纸

查看和装备已有的传闻。

打杂工帕森特

特殊探索委托

使用AR卡片进行追体验，收集现实世界中的“记忆”，并用这些记忆去换取“利布洛姆之泪”。

分享

将自己的角色信息分享到Twitter，国内玩家基本无福消受。

寄放礼物&接受礼物

等同于前作中的“行商”，玩家可以从朋友那获得一些比较实用的初级三星魔法。不过遗憾的是，本作中高阶别的供物是无法通过低阶别的供物强化获得，因此这个功能的实际意义就不那么明显了，下面简单介绍一下基本操作：

1.给予者选择“寄放礼物”，系统只允许玩家赠送最初级的供物（可强化为三星）。注意赠予的供物并不会消失，玩家可随意赠送。

2.确定赠予的供物后系统自动进入“near”程序，根据提示更新即可。

3.接受者进入“near”程序，更新后静等一段时间便会收到找到新道具的提示。

4.进入游戏，选择“接受礼物”即可获得供物。

访客

随机出现的同伴，可从他们手中获得传闻，同伴的信赖度越高，获得的传闻效果越好，获得的传闻种类为随机。

势力情况

该选项在“万屋交易账本”界面的右上角，玩家可以将获得的讨伐点数（讨伐人形魔物可获得）记录到当前所属的阵营中，点数累积到一定程度可获得称号、刻印等奖励。选择“向组织报告”则是连接服务器查看当前三个阵营的排名情况，阵营的排名会根据玩家上传的总讨伐点数来决定。之后选择“所属组织状况”可以查看玩家在自己阵营内的排名，而选择“前次统计结果”则可查看上次阵营统计的情况并取得相应的奖励。



文献&后记

文献中收录了游戏的世界观、各个势力的介绍、各种魔物的介绍以及游戏里的一些小知识等，内容非常丰富，闲暇之时翻开来读一读也不失为一种享受。后记为查看日记的最后一页，通关的玩家可以看到这本书的全名。

白纸页面

本作新增要素，玩家可以通过消耗供物或记忆之块（付费DLC物品）来创建任务页面。任务页面分为低、高、极高三种难度，制作不同难度的页面需要消耗不同阶别的供物或一个记忆之块来制作，制作好的页面里有三个被黑影遮住的任务，玩家需要像刮彩票一样将黑影抹掉，这个操作是需要消耗利布洛姆之泪的。每个制作出来的页面都对应一个饰品的获得，完成前三个被黑影遮住的任务后，最后的任务就会开启，再次完成即可获得对应的饰品。在选定页面档次后按Start键可以看到该档次中会出现的任务难度、任务类型以及完全制霸的报酬等相关内容，而根据消耗供物种类的不同，制作出的页面中会出现的魔物也会发生变化，具体参见下表。

供物的属性	可能出现的魔物
热	格里芬、肯塔洛斯、杰克南瓜灯、哈梅尔的吹笛人、菲尼克斯、人狼
冷	青蛙国王、克拉肯、冰精、塔莉亚、独角兽、利维坦
雷	乌洛波罗司、地狱三头犬、裸体国王、瓦尔基丽
石	兔与龟、卡格依、仙杜瑞拉、特洛尔
毒	三只小猪、白雪公主、德瓦夫、哈庇、海德拉

※没有提到的魔物均为使用无属性供物时出现

看名字刷魔物

除了对应一个奖杯的获得外，白纸页面还有一个重要的作用就是刷魂和气。游戏中所提供的非白纸页面任务里，不少魔物都存在刷不出低级魂/气或高级魂/气的问题，其原因在于没有对应该魔物的低级或高级任务，想要拿到全魔物的所有魂和气，就必须在白纸页面中创建指定难度的任务来刷。游戏中的任务数量很多，每个任务都有特定的名称，仔细观察可以发现每个任务的名称都与该任务的种类、地点以及需要讨伐的魔物都是相关的，特别是人形魔物，在任务中都有与之相对的叙述。白纸页面制作完毕后，页面里的任务一开始是被黑雾挡住的，玩家需要消耗眼泪刮开黑雾后才能挑战该任务，不过如果黑雾没有被完全刮开，眼泪是不会被消耗的，那么我们就可以利用这一点，只刮黑雾的后半部分，这样就能看到任务对应的是哪个魔物，如果所有任务里都没有自己想打的怪就删除页面重新制作，这样一来，原本用于刮任务的眼泪就能节约下来了。

联机界面解说

只有“委托录”和“白纸页面”里的任务可以在联机模式里进行选择

在主菜单选择“通讯”选项即可进入联机模式。“网络连线游玩”为需要连接网络的线上联机模式，可以与世界各地的玩家一起游戏；选择“Ad Hoc”则是线下联机模式，游戏最多支持四人联机。不过想要进行网上联机，玩家必须输入游戏附带的联机码后才行，通常联机码都和游戏说明书一起放在包装盒内。购买二手的同学请事先问清楚联机码是否已被使用，在被使用的情况下需要自行登陆PSN商店花点数单独购买联机码。需要注意的是，联机码必须和PSN账号对应的服务器一致才能使用，例如日服账号就无法使用港版游戏的联机码，在购买游戏时不要选错版本。

进入联机界面后首先要选择创建房间的类型，最高难度的房间对智力有一定要求，智力不达标的角色是无法进入的。进入房间的玩家的状态会出现在屏幕上，玩家可以在这里看到其他玩家的外形以及右臂等级的详细情况，本作中任何人都可以点击“选择追体验”来进行任务的选择，其他玩家确认任务后可以选择“进行准备”来调整供物和刻印。R键可以查看对话履历，□键可以在预设的对话中选择发言来传达自己的意思。所有的准备完成后选择右下角的“完成准备”，然后房主选择“出发”即可开启任务。

利布洛姆之泪

进行战斗就会不断累积“利布洛姆之泪”，返回最初的日记菜单时，选择“取得眼泪”后触碰利布洛姆的眼睛即可获得“利布洛姆之泪”。眼泪有改变角色名称、修复耗尽的供物、修复使用禁术的代价、降低/恢复右臂的等级、让死别的同伴复活等作用。

完成任务时利布洛姆之泪的获得量	
任务种类	获得量
探索任务	任务难度×1
小型魔物排除	任务难度×5
人形魔物、敌对者排除	任务难度×10



救赎&牺牲&命运

当敌我单位体力耗尽进入濒死状态时，来到其面前能进行“救赎”、“牺牲”和“命运”的选择。其区别如下表所示。

目标	选择		
	救赎	牺牲	命运
敌人	获得“气”与生命EXP	获得“魂”与魔力EXP	随机救赎或牺牲敌人，获得“运”，战斗结束后“运”会随机转化为“气”或“魂”
同伴	将当前体力分一半给同伴，使其复活	发动献祭魔法，同伴死亡	随机救赎或牺牲同伴

濒死

当玩家操控的角色体力耗尽时就会进入濒死状态，此时画面右下角会出现三个选项。

请求牺牲：要求同伴将自己献祭。

选择死亡：立刻死亡。

请求救赎：要求同伴将自己救活。

选择“请求牺牲”，会在发动献祭魔法后死亡；选择“请求救赎”，会得到当前救赎自己的同伴的一半体力，继续战斗。选择“请求牺牲”和“选择死亡”的话，玩家会在死亡后进入“人魂”模式，该模式下玩家可以操纵灵魂进行移动，点击敌人降低其防御力，点击同伴增加其攻击力，除此之外还可以使用场景供物对魔物发动攻击，藉此继续对战局产生影响。鉴于被牺牲后可以获得额外报酬，因此在确保能最终打败BOSS的前提下，可以多多自我牺牲。



心眼

在任务中按下方向键↓可以进入心眼模式。在心眼模式下，任务中的生物、有关联动作的场景都会以不同的颜色醒目地显示在画面上。不过在心眼模式下，无法做出除了跑动和回避外的任何行动，想要调查场景或发动魔法，首先要解除心眼模式。

颜色	目标
绿、黄、橙、红、紫、白（轮廓）	代表生物的状态。体力从高到低按照绿→黄→橙→红的颜色排列，紫色为下级魔物的濒死状态，白色为场景供物
红（圆点）	人形魔物身上的咒部，不断攻击将其破坏后能够造成大伤害，并获得解体奖励，可以看作弱点
紫（圆点）	人形魔物身上的凶咒部，具体说明同咒部
蓝（圆点）	有碎片的地方

翻滚回避

点击×为翻滚动作，翻滚时有一段相对较长的无敌时间，只要熟悉了敌人行动后，可以利用翻滚躲开几乎所有的攻击招式，使用回避类供物后，翻滚操作还会变成特殊回避动作，在实际游戏中活用的话可以轻松达成无伤评价。

组合技

组合技是本作新增的要素，将特定的两个供物组合或按照先后顺序使用后会产生特殊效果，其中不乏一些强力的效果，活用之后能让战斗更加轻松，下面列出目前已知的供物搭配。

单人组合技（只能自身单独使用的组合技）	
供物搭配	效果
接近武器、刚腕、兽腕、枪+回避变化类（瞬移）	可发动神速攻击（需在瞬移的同时发动攻击）
接近武器、刚腕、兽腕、枪+回避变化类（潜地）	可发动土龙攻击（需在瞬移的同时发动攻击）
铠装备+咆哮（需相同属性）	魔装爆震（需蓄力到最大）
铠装备+突击（需相同属性）	魔装天翔

两用组合技（既可自身单独使用，也可两人协力的组合技）	
供物搭配	效果
炸弹变生+机雷变生（需相同属性）	炸弹吸收机雷后变为炮台，向四周发射属性弹
炸弹变生+地形变生（需相同属性）	炸弹变成食人花模样，在一定时间内自动瞄准敌人发射属性弹
魔人召唤+咆哮	将大魔人震碎变成6个小魔人
魔人召唤+追踪弹（需相同属性）	给魔人蓄积能量，使其攻击速度变快
接近武器+机雷变生（需相同属性或接近武器为无属性）	普通攻击变为魔导斩，蓄力攻击变成极大魔导斩
投掷弹、爆破弹+地形变生（需相同属性或投掷弹、爆破弹为无属性）	放出投掷弹和爆破弹后站在属性地形上触发效果，两种魔法分别变成炼魔弹和炼魔炮
追踪弹+地形变生（需相同属性）	踩在属性地形上时蓄力速度加快
铠装备+盾装备（需相同属性）	盾巨大化
单体回复、范围回复+寄生	当回复效果作用在被寄生的敌人身上时，寄生的种子会开花并对敌人造成伤害
单体回复、范围回复、树木变生+咆哮（需有持续性的回复或辅助效果）	发动咆哮时可将自身所持的回复或辅助效果扩散给周围的同伴享用
树木变生+地形隆起	隆起的地形上拥有该树木果实所附带的效果
树木变生+树木变生	可将果实的效果融入树木中（靠近树木后按□键），令树上果实附带的能力增强
树木变生+范围回复	令树木重新长出果实

共斗组合技（只能两人协力的组合技）	
供物搭配	效果
刚腕、兽腕+变身突进	可将变身为球状的玩家向打台球一样击打出去
魔人变身+追踪弹（需相同属性）	给魔人蓄积能量，使其攻击速度变快

“树木变生+树木变生”的具体变化		
用于融合的果实	融合后的果实名称	作用
疗愈之果+浮游花之果	技巧之果	魔法的效果时间延长
精力花之果+精力花之果	天魔之果	一定时间内攻击力增加200
精力花之果+铁壁花之果	无敌之果	使敌人的一次攻击无效化
精力花之果+浮游花之果	不倒之果	一定时间内体力为0时不会倒下
铁壁花之果+铁壁花之果	元素之果	一定时间内属性耐性大幅提升
铁壁花之果+浮游花之果	防魔之果	一定时间内异常状态无效
浮游花之果+浮游花之果	疾风之果	一定时间内行动速度大幅提升
饥民之果+饥民之果	怪魔之果	体力大幅回复且一定时间内攻击力增加200
饥民之果+其他任意果实	黄泉之果	使用后变为人魂形态，一段时间后恢复，人魂形态时没有同伴在场则视为任务失败

异常状态

使用属性攻击可让敌人进入异常状态，不断使用同一种属性进行攻击的话还会让敌人进入异常地狱状态。异常状态可以一定程度削减敌人的实力，而异常地狱状态更是能限制敌人的行动，在实战时非常有用。当然我方受到属性攻击或特殊攻击也会陷入异常状态，不过我方的异常状态可以被同伴治疗，治疗后还会追加正面效果。下面列出敌我异常状态以及我方异常状态被治疗时所附带的效果。

异常状态名	对我方造成的效果	治疗时的效果	对魔物造成的效果
燃烧	受到热属性DOT伤害，回避行动的效果时间缩短	攻击力上升	一段时间无法行动
冻结	一段时间无法行动	属性耐性上升	一段时间无法行动
感电	一段时间无法行动	移动速度上升	一段时间无法行动
石化	一段时间无法行动	装备石属性铠甲	一段时间无法行动
毒化	受到毒属性DOT伤害	HP回复	一段时间无法行动且受到毒属性DOT伤害
缠绕	一段时间无法行动	移动速度上升	-
注目	容易成为敌人的目标，回避行动的效果时间缩短	不容易成为敌人的目标	-
糖块	移动速度降低，回避行动的效果时间缩短	攻击力上升	-
诅咒	HP徐徐降低，此时受到伤害，诅咒效果结束后被扣除的HP会复原，但期间受到攻击时会从已减少的HP处开始扣除，原本减少的HP也不会再回复	攻击力上升	-

※我方在陷入无法行动的异常状态时，可以通过快速摇动左摇杆来加速解除无法行动的状态。

追击效果

本作中，五种属性相互克制，具体克制效果为热→毒→石→雷→冷→热，当敌人陷入异常地狱状态时，利用克制该地狱的属性进行攻击可以造成追击效果，不但可以对敌人造成较大伤害，并且还能将其击倒在地，很长一段时间无法行动，更是可以获得“追击效果”的评价，在实战中一定要多加利用。



场景变化

本作新增的要素，在部分地图里将人形魔物的体力削减到一定程度后，场景会发生明显变化，例如会升起诅咒之雾妨碍玩家的行动、部分地面隆起让原本平坦的场景出现阻隔等。虽说场景的变化会对玩家造成一定阻碍，不过部分场景变化用得好还可以降低战斗的危险性，因此大家一定要熟悉各个场景并活用这些场景变化。

场景变化带来的影响

变化类型	影响
气候变化	天气变成热浪或雷雨，会增加热属性和雷属性的伤害
地形变化	地形被人形魔物破坏后，地面出现凸出或凹陷的情况，相当于在场景中创造出一处掩体
诅咒之雾	场景周边升起带诅咒效果的黑雾
流沙	不断将玩家朝某个方向拉扯，让移动变得较为困难
落雷	天降落雷，被击中会受到伤害
净化	濒死状态的魔法师或魔物在一定时间后会死亡
逆转	天地逆转，相当于换了一个战斗场景

评价系统

和普通的动作类游戏不同，玩家们在战斗时可以达成各种各样的目的，例如：无伤完成关卡、反击敌人、属性相克技能攻击等等。每达成一个目的就会得到一定的分数奖励，在任务结束之后系统会根据玩家们所达成的目的进行核算，达成的目的越多、评价也就越高，相对获得的任务奖励就会更多，反之则会更少。所以在游戏时用最快的时间干掉敌人不一定就会得到高评价，玩家们需要多多了解敌人的弱点，根据弱点进行打击，或者发动禁术、献祭同伴、被同伴献祭等等来取得加分，这样才能提高评价并收获大量的道具。

魔法师＆蜥蜴人

在游戏当中，除了下级魔物和人形魔物，玩家们还会与各种各样的魔法师和蜥蜴人进行战斗，他们和玩家一样也是有着“右臂”能力的人，虽然他们的体力并不是很多，但是他们丰富多彩的魔法会给玩家带来很大的麻烦。不过，想要对付他们还是很容易，那就是使用武器系的供物将他们不断地“推倒”，这样不仅可以打断他们咏唱魔法，还可以有效地进行输出，其他战法都不如此方法行之有效。



传闻

在进行继承前作存档、占卜右手、进行代价变换仪式、接见访客等操作时能获得各种效果的传闻，其中包括经验值获得量增加、更容易获得稀有气和魂、战果评价提升、更容易出现奥里哈尔克、人形魔物平静化等。这些传闻可以在战前选择左侧的“传闻的影响”选项进行装备。玩家共有四个空位用来装备传闻，而传闻也拥有小、中、大三种尺寸，分别对应一～三格空位。

快速刷等级方法

由于本作需要利用“代价变换仪式”来刷心脏刻印，得不断进行将等级练到100级后再将等级归零的操作，因此如何快速提升等级就是一个需要研究的课题。首先就是要选择一个可以无限刷新小怪的任务，如果没有更新到1.03以上版本的话，可以通过刷白纸页面的任务来轻松实现，只要刷出一个寻宝的任务就能在里面无限刷怪了，再配上四个EXP增加极大的“黄金体验的传闻”（进行“代价变换仪式”后必定获得），10分钟便可刷到满级，如果运气好在任务中碰到一只“蜗牛”，刷级速度将更快。如果不幸将版本升到1.03以上的话，就只能去委托录→变容之时代，刷右页倒数第二个任务“修道院中祈祷的钢铁女”，这里面的蜜蜂型小怪刷新速度很快，不过需要带上两名同伴去吸引BOSS的攻击。由于1.03版之后把等级归零时获得的传闻的尺寸和使用次数给改了，最多只能放两个EXP增加极大的传闻，因此升级效率明显降低，要是进度还不算太远的话建议删档重练，把有需求的心脏刻印拿完后再升级高版本。

战后报酬

在完成任务后，可以根据玩家在战斗中的各种表现来给予报酬，具体如下：

所属报酬：根据所属势力给予的报酬，不同势力下给出的报酬种类和获取报酬的方式有所区别。

评价报酬：根据玩家过关时获得的评价来给予的报酬，分数越高报酬越多。

咒部解体报酬：咒部解体是对魔物咒部或凶咒部攻击后造成的一种弱化形式，成功解体魔物咒部后会获得解体部位报酬，这些报酬根据挑战任务的难易度不同，分为三种阶别，分别对应铜边、银边和金边的供物，任务难度越高，越容易获得更强的解体报酬，如果将魔物的所有咒部全解体还可以获得追加报酬。

代价报酬：当玩家使用了禁术或发动献祭魔法后才能获得的报酬。

挑战最终BOSS

读完“格林”势力中“永恒轮回”的内容后，“梅林”篇“于是留下了记忆”章节中的新篇章“修订 于是留下了记忆”解锁。解放“委托录”的同时，前作的“刻印”也将全部继承。将“修订 于是留下了记忆”里的章节全部打完后，标题菜单里的“挑战梅林”会变成“向「神」挑战”，进入后即可挑战真正的最终BOSS。

魔物攻略

名词解释

本作除了继承前作包括DLC在内的全部魔物外，还新增了不少以格林童话为背景的全新魔物，本次的攻略就来详细说说这些新魔物的打法。不过首先让我们来看看游戏中部分专有词汇的解释。

①咒部&凶咒部攻击

所谓咒部和凶咒部就是在破坏了之后会成为人形魔物身体上绝对弱点的部位，在受到一定伤害后会解体，在游戏中可以利用心眼（方向键↓）来查看，红色球状部位为咒部、紫色球状部位为凶咒部。攻击咒部时候会有评价加分的提示，根据不同魔物的不同部位，解体的难度也不尽相同，了解每个魔物的咒部并对其进行攻击是给魔物短时间内造成大伤害的必要手段。成功解体咒部&凶咒部可让BOSS陷入较长时间的硬直，过关后更是可以获得相应报酬，咒部&凶咒部全解体时必定能额外获得一个凶咒部解体报酬。

②解体报酬

咒部根据解体难度共分为低、中、高三个等级，低等级需要造成魔物总体力5%～15%的伤害；中等级需要造成魔物总体力15%～30%的伤害；高等级需要造成魔物总体力30%～50%的伤害，各魔物全部位的解体难度在后文的魔物战法指南部分会进行逐一标注。成功解体魔物咒部后将会获得解体报酬，破坏一个以上咒部/凶咒部都能分别获得一个对应该种类咒部的供物作为奖励，而破坏凶咒部还有10%的几率获得稀有供物，部位全破坏则必定能额外获得一个稀有供物。

③解体难度

根据解体难度不同，魔物的抗击打与异常状态吸收值也不同，在战斗中尽量选择吸收伤害和异常状态数值高的部位进行攻击，这样更容易让魔物受到高伤害以及进入异常状态，后文会列出每个魔物各个部位的抗打击与异常状态吸收能力的数据，具体表示方法如下表：

部位抗击打与吸收符号解析

符号	效果
★	非常容易受到伤害和进入异常状态
◎	容易受到伤害和进入异常状态
○	相比于其他4种处于均衡地位，不容易也不困难
△	不容易受到伤害和进入异常状态
×	非常不容易受到伤害和进入异常状态
–	不会受到伤害和进入异常状态

④弱点属性

不同魔物往往都存在着各异的弱点属性，使用克制其属性的供物进行攻击不仅会得到评价加成，还会给整场战斗带来便利，让输出更上一层



楼。游戏中一共分为毒、热、冷、雷、石五种属性和一种无属性，这五种属性逆向相克，而无属性对特定魔物也可以造成弱点攻击，针对不同魔物装备不同属性的供物才是上策。

⑤地狱&追击

所谓“地狱”就是利用某种属性针对魔物连续攻击所造成的一种状态，进入该状态后魔物会被“封印”，一定时间不能行动，此时是输出的绝佳机会。在魔物进入地狱状态后使用克制该种地狱属性的属性供物可以打出追击效果，此时怪物会受到一击绝大伤害，推荐在怪物快要解除地狱状态的时候使用，这样可以确保输出的最大化，不同属性造成的地狱效果与追击属性如下表：

地狱效果一览

攻击属性	地狱效果	追击属性
热	燃烧地狱	冷
冷	冻结地狱	雷
雷	感电地狱	石
石	石化地狱	毒
毒	毒化地狱	热

⑥反击

在下级魔物发动攻击的同时命中它们就能形成反击，此时无论下级魔物的血量还剩多少都会被秒杀。在本作中除了能对下级魔物反击外，对人形魔物也能进行该操作了，只不过需要装备刚腕魔法，在恰当的时机进行攻击才行，成功反击后人形魔物会倒地，给玩家创造很好的攻击机会。



场景要素

碎片：发动心眼或靠近时才能发现的蓝色圆球状物体，长按×键吸取，可随机获得魂或气的碎片。

曼陀罗：场景中的植物，受到玩家的攻击后很快会爆炸，不同的曼陀罗附带不同的属性攻击，爆炸时的攻击不分敌我。

场景供物：发动心眼或靠近后才能发现的白色轮廓物体，具体分为武器、盾、铠甲、体力回复、供物回复等。

异境：地图里存在的圆形区域，玩家在这个区域里可获得“身体活性”效果，所有动作的速度变快。



下级魔物

本作中新增的下级魔物只有费尔莉、诺姆和奥里哈尔克三种，下级魔物在战斗中基本处于打酱油的地位，很多时候是用来回复体力和补充供物使用量用的。不过，由于下级魔物是可以不断再生的，所以某些无伤任务、速杀任务往往会因为有这些下级魔物的存在而导致任务失败，可谓是有利有弊，这里简单对下级魔物做一下介绍，由于下级魔物实在太过于脆弱，所以就不再详加叙述打法了。

下级魔物分类

名称	解说
哥布林	老鼠型魔物，比较有威胁的钻地攻击为直线型，可以离开初始站立地点来回避
欧克	猫型魔物，会吞噬濒死的下级魔物，受到一定攻击后会向玩家发动跳跃攻击，此时给予攻击可以一击致命
骷卢	鸟型魔物，会吞噬濒死的下级魔物，可以利用这一特性等它落地然后再击杀；在空中受到投掷类供物攻击也会掉落到地面
涅克达	蜘蛛型魔物，与人形魔物战斗时要优先清理它们，避免被蜘蛛丝命中陷入无法行动的状态
可菠鲁特	树苗魔物，不会主动攻击，收到攻击后会变成结满果实的大树，将果实摘取后又会恢复原样
费尔莉	蜜蜂型魔物，移动方式为瞬移，远程魔法命中率较低，建议用近身武器来对付
诺姆	兔子型魔物，会用耳朵攻击玩家，比较有威胁的是会隐身，不过用心眼可以轻松将它们找出来
奥里哈尔克	蜗牛型敌人，一定概率出现在任务中，被打倒后变成宝箱，可以获得大量经验

人形魔物

游戏中的主要讨伐对象，拥有猎奇的造型和丰富的攻击方式，这次的资料篇在原作的基础上追加了大量人形魔物，下面给出目前已有的所有魔物的详细资料、招式解析和战法要点供大家参考。



小红帽

这是某个相当有名，又相当高明的「诈欺师」的故事。

有一名骑士光靠外表来威吓对手。他手上拿的武器，只要看了一眼就会让对手想象到皮开肉绽、骨头碎裂的瞬间。

盔甲更尤其出色。那是以「狼」的模样所制作的漆黑头盔与铠甲。那有如被狼所瞪视的模样更是大放异彩。

光是那副模样，就足以让大部分的

SELECT 大目次

傲慢

瓦尔基丽



血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	2300
1	3450
2	4600
3	11500
4	13800
5	23000
6	27600
7	39100
8	46000
9	53705
10	61410
11	144900
12	152559
13	160218
14	200077
15	207736

可解体部位

头（低）、上半身（低）、左翼（低）、右翼（低）

解体报酬

咒部	女战士之碎剑（投掷弹）
凶咒部	女战士之碎剑（投掷弹）
凶咒部（稀有）	女战士之盔角（投掷弹）

弱点特性

弱点属性：石

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
下半身	○/–	○/△	○/△	×/×	◎/○	○/△
其他	◎/–	○/△	○/△	×/×	★/○	○/△

攻击方式

飞行放电

这是在飞行中频繁使用的一招，绕场盘旋后释放电击向玩家进行空袭，可以看准其行动路线之后朝两侧翻滚，也可以看准路线后正面将其击落。此招附带感电效果。

飞行冲刺

同样是空中使用的技能，会在靠近玩家时发动冲刺，依旧可向侧面翻滚躲避，有回避类供物的话躲起来更加轻松。

地上放电

地上使用的放电技能之一，释放前会有蓄力的动作，之后会在自己周围放出大量闪电球，玩家在避开电球后可接近魔物进行攻击。不过由于闪电球密度较大且附带较强的感电效果，建议利用远程魔法对其进行攻击。

电击射线

魔物使用过地上放电后必定会出这招，首先会蓄力一段时间，之后向面对的方向放出两条射线，追踪性不强，只要回避开攻击点的起始位置即可接近对其进行攻击，对回避没有信心玩家同样推荐使用回避类供物。此招附带感电效果。

三连击

地面使用的招式，在弯腰准备动作后以超高速接近玩家并进行三连斩，不容易通过连续回避闪开，推荐使用盾牌进行防御。冲刺途中以及最后一击被盾牌防御后会给魔物带来大硬直。

跳跃飞踢

准备动作极其不明显，但是我们可以通过其是否在视野中可以看到来判断，如果发现魔物飞出了自己的主视野，那么就要开始进行回避了。使用这招后魔物会出现硬直，是反击的好机会。

天雷滚滚

血量较少时会使用的招式，抬手召唤雷电攻击场内所有目标，落雷降下前地面会出现白光作为提示，要及时躲开。这招的威力很高且附带感电效果。

战法要点

这个魔物本身很低，其长时间在空中飞行这一点完全不足为惧，只需要攻击翅膀就能让其落地并造成很大的硬直，之后便可以奋力输出了。供物方面可选择石属性，对其头部和翅膀猛攻可轻松解决掉这个贫血的家伙。只要破坏掉BOSS的一只翅膀它就无法飞行了，之后会增加不少输出的机会。

特洛尔

血量

各难度体力基础值一览	
难易度	体力基础值
0	4000
1	6000
2	8000
3	20000
4	24000
5	40000
6	48000
7	68000
8	80000
9	93400
10	106800
11	252000
12	265320
13	278640
14	347960
15	361280

可解体部位

脸（低）、手指×8（低）

解体报酬	
咒部	谎言男子之碎铠（隆起）
凶咒部	谎言男子之碎铠（隆起）
凶咒部（稀有）	谎言男子之妄肉（炸弹变生）

弱点特性

弱点属性：热

伤害吸收与异常状态吸收						
部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
骑士本体	◎/－	◎/○	◎/△	○/△	◎/△	○/×
其他	○/－	◎/○	○/△	○/△	○/△	×/×

攻击方式

挥击

用巨大的双手扇打前方的目标，攻击范围较大，其身后位置相对安全。

冲撞

利用庞大的身躯向玩家冲过来，想通过翻滚来躲避比较困难，不停绕着场景跑是个比较安全的办法，注意此招不能用盾防御。

爆发

蓄力后做出自爆动作，对自身一定范围造成超大伤害，看到准备动作后必须立即远离魔物。让魔物陷入燃烧地狱时必定会爆发，之后魔物会变成身穿铠甲的骑士，此时的魔物没有攻击能力，是输出的大好时机。



火球攻击

抬手向玩家方向发射数枚火球，发射火球的数量为魔物单手残余的手指数量。火球着地后会爆炸，尽量远离即可，此招可以用盾防御。

火球乱击

魔物向自身四周发射大量火球并持续一段时间，这段时间魔物四周是非常危险的区域，建议远离等这招结束后再做打算，远程攻击的玩家可以无视此招。

捶地攻击

双手锤地后，手的四周出现突起的土块，此招攻击范围较广，建议远离魔物。

战法要点

这个魔物最难躲避的招式只有冲撞，其他招式只要保持在远距离就完全没有危险。对付冲撞除了可以绕场不断奔跑外，还可以使用回避类供物来躲避，安全躲避的同时还可以制造更多的攻击机会。该魔物可破坏的部位较多，在其冲撞时集中攻击手指，通过破坏部位的硬直来阻止其冲撞也是个不错的办法。

新 布莱梅乐队

血量

各难度体力基础值一览	
难易度	体力基础值
0	3000
1	4500
2	6000
3	15000
4	18000
5	30000
6	36000
7	51000
8	60000
9	70050
10	80100
11	189000
12	198990
13	208980
14	260970
15	270960

可解体部位

指挥棒（低）、钹（低）、笛子（低）、鼓（低）、喇叭（低）

解体报酬	
咒部	乐器男子之笛（投掷弹）
凶咒部	乐器男子之笛（投掷弹）
凶咒部（稀有）	乐器男子之拨子（隆起）

弱点特性

弱点属性：无

伤害吸收与异常状态吸收						
部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
全身	○/－	○/△	○/△	○/△	○/△	○/△

攻击方式

后脚蹬

玩家位于其身后时必定使用的招式，没有明显准备动作，出招速度很快。

突进

出招前有明显的小跳动作，攻击判定只有正前方，可轻松躲开，用盾防御后可对其造成大硬直。

前腿砸地

抬起前腿猛砸地面，对其自身周围都有攻击判定，看到抬腿动作后要及时远离。

头砸地（鸡头）

将头狠狠砸向地面，砸地后地面出现光柱攻击，攻击发动前地面会出现白色区域，要及时躲开。

头砸地（猫头）

将头狠狠砸向地面，不但砸地时有攻击判定，砸地后还会放出正面扇形范围的冲击波。

钹乱击

猫头时才会发动的攻击，双手挥舞钹攻击数次，攻击范围较小，在其侧面靠后位置就能安全躲避。

撕咬

狗头时才会发动的攻击，向前方连续咬1～3次，第3次撕咬还会向前跳跃一段距离，对玩家有一定追踪性。

笛子扫射

狗头时才会发动的攻击，向前方射出大量笛子，随着狗头的移动对扇形范围内的玩家进行攻击。



防护罩

放出覆盖自身的巨大防护罩，对远程类供物有阻隔效果。

敲鼓

敲响鼓面震慑玩家，出招前鼓会发红，这招覆盖面很大，不过没有攻击力，主要用于打断玩家的动作。

音波攻击

吹响喇叭发射音波攻击玩家，音波落地后会发生爆炸。

音波乱舞

向天空不断放出音波，之后音波会像下雨般不断落地攻击玩家。这招发动后会持续一段时间，此时建议专心躲避。

战法要点

这个BOSS招式非常丰富，共分有鸡头、猫头、狗头和驴头四个形态，每受到一定伤害后就会换头。每个头都有属于自身的专有招式，其中狗头的撕咬比较有威胁，只有侧面偏后的位置会比较安全。鉴于这个BOSS很喜欢突进，因此可以考虑带上盾，这样可以保证让其全程大部分时间都无法动弹。



贝西卜

血量

各难度体力基础值一览	
难易度	体力基础值
0	3000
1	4500
2	6000
3	15000
4	18000
5	30000
6	36000
7	51000
8	60000
9	70050
10	80100
11	189000
12	198990
13	208980
14	260970
15	270960

可解体部位

王冠（低）、双翼（低）

解体报酬	
咒部	蝇伯爵之王冠（特殊弹）
凶咒部	蝇伯爵之王冠（特殊弹）
凶咒部（稀有）	蝇伯爵之黑衣（特殊弹）

弱点特性

弱点属性：无

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
王冠、双翼	◎/–	◎/○	○/△	○/△	○/△	×/×
其他	○/–	◎/○	○/△	○/△	○/△	×/×

攻击方式

瞬移

化作几乎不可见的苍蝇群逃离或追击玩家，长按L键可大致锁定化作苍蝇的魔物的方位。

苍蝇护卫

该魔物出现后就会不断生成苍蝇护卫围着它不停旋转，护卫不会主动攻击，但是会对靠近的玩家造成伤害，当魔物被攻击倒地时苍蝇护卫全部会消失。

影子球

该魔物最常用的一种远程攻击方式，影子球的速度较快，并带一定的追踪性，不过只要与魔物距离不太近还是有足够的反应时间进行躲避的。

苍蝇炸弹

放出数个带追踪性的苍蝇炸弹攻击玩家，持续时间较长且攻击力较高，不过可以引诱其撞向场景中的建筑物，也可以通过攻击将其打掉。

苍蝇鱼雷

使用这招时有明显的准备动作，释放后一段时间内天空会不断落下苍蝇攻击玩家，对需要吸魂补充供物数量的玩家具有很强的阻碍，好在苍蝇鱼雷的攻击力不算高，躲过这段时间再另作打算吧。

苍蝇旋风

向自身前后左右四个方向发射苍蝇旋风，旋风靠近玩家时才带追踪性，可以远离旋风等其自己撞墙消失。

手杖敲击

用手杖原地敲击，攻击范围较小，几乎没什么威胁。

手杖追击

挥舞手杖追击玩家，此招移动速度较快且攻击力不低，不过可以用盾防御，成功防御后能对其造成一定硬直。不过防御时有一定几率被魔物自身周围的苍蝇护卫打中。

旋转追击

自身高速旋转并追击玩家，这招虽然可以防御但不能对魔物造成硬直，因此第一时间跑开才是正确的选择。这招过后魔物会出现短暂硬直。

战法要点

比较难对付的一只魔物，分为两种形态，坐在椅子上时为远程攻击形态，此时只会使用远程攻击的招式对付玩家；受到一定伤害后会转换为站立姿势并且拿出手杖，此时魔物会使用近身攻击招式对付玩家，直到再次受到一定伤害后又变回坐姿。这家伙的攻击方式变化很多，特别是远程攻击招式让人防不胜防，且战且退才能保证安全。



海德拉



血量

各难度体力基础值一览	
难易度	体力基础值
0	3900
1	5850
2	7800
3	19500
4	23400
5	39000
6	46800
7	66300
8	78000
9	91065
10	104130
11	245700
12	258687
13	271674
14	339261
15	352248

可解体部位

脸（低）、腹部（中）、触手×8（低）

解体报酬	
咒部	暴剑士之触手（追踪弹）
凶咒部	暴剑士之触手（追踪弹）
凶咒部（稀有）	暴剑士之毒袋（咆哮）

弱点特性

弱点属性：热

伤害吸收与异常状态吸收						
部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
腹部、触手	◎/–	★/○	○/△	○/△	○/△	×/×
其他	○/–	◎/○	○/△	○/△	○/△	×/×

攻击方式

突进/回旋突进

在魔物与玩家拉开一定距离后就会使用普通突进或旋转触手追击玩家，普通突进可用盾牌防御，回旋突进则无法用盾牌防御，需利用回避及时躲开。这招带毒化效果。

跳跃攻击

所有的触手着地，随后向空中高高跳起砸向玩家，在下落地点会有黑影，玩家只要离开黑影所在位置即可，在落地后会有短暂硬直，不要放过这个输出的机会。

叩击

利用触手前端向玩家近距离进行叩击，威力不大，可以很容易地使用翻滚来回避。这招带毒化效果。

毒液

脚下会不停放出毒液，踩上会积蓄毒化值，到达一定值后玩家会进入毒化状态。

毒雾喷射

向前方喷出毒雾，毒雾会持续一段时间，此时靠近会受到伤害，此招附带很强的毒化效果。

空间变化（毒化）

从所有触手喷出毒液，令整个空间进入毒化状态，场景中的敌我双方会受到其影响体力不断下降，一定时间后解除。

触手追击

将所有触手深深插入地中，之后触手在地底朝玩家发动攻击，只要不断跑动就可以回避，但是需要注意不要移动过快撞上其他触手。

修复触手

将所有触手深深插入地中，插入的地方形成毒潭，此技能释放后魔物被解体的所有触手都会被修复。

战法要点

由于该魔物的动作迟缓，因此战斗推荐使用远程武器作为主攻，不但有很多的攻击机会，还可以有效地避免踩到魔物时不时喷吐的毒液。热属性是该魔物的弱点属性，带上该属性的供物猛攻，在其陷入地狱状态后用冷属性追击可以进一步加快战斗节奏。惟一需要注意的就是保证自己有充足的血量，以便应对毒化所带来的持续掉血。

嫉妒

萨克洛普斯



血量

各难度体力基础值一览	
难易度	体力基础值
0	3500
1	5250
2	7000
3	17500
4	21000
5	35000
6	42000
7	59500
8	70000
9	81725
10	93450
11	220500
12	232155
13	243810
14	304465
15	316120

弱点特性

弱点属性：无

伤害吸收与异常状态吸收						
部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
头上的眼睛、枪上的眼睛	★/–	○/△	○/△	○/△	○/△	○/△
其他	○/–	○/△	○/△	○/△	○/△	○/△

可解体部位

头上的眼睛（低）、枪上的眼睛（中）

解体报酬	
咒部	锻造师之眼球（隆起）
凶咒部	锻造师之眼球（隆起）
凶咒部（稀有）	锻造师之魔眼（特殊）

攻击方式

砸地

使用手中的枪向地面猛刺，魔物附近的地面会发生震动效果对玩家硬直。此招攻击判定范围较小，震地范围较大，看到BOSS举枪后及时跑远。

突刺砸地

高高举起手中的枪向地面猛砸，之后魔物自身周围较大范围的地面出现隆起物攻击玩家，一定要第一时间远离才能免受伤害。

前倾压砸

将枪举向空中，将整个身体向玩家压砸过来，造成巨大伤害。此技能略带追尾效果，可以使用盾或朝一侧连续跑动并翻滚进行回避，否则容易被秒杀。

枪横扫

与砸地起始动作一样，然后利用枪在地上横扫，横扫次数随体力下降而增加。伤害同样很高，可以考虑看准时机向武器挥来方向翻滚，绕到BOSS背后，既可以输出又可以防止被打到，一举两得。

锻冶强化

对武器进行强化，大幅提升攻击力的同时改变部分技能的释放方式，此技能释放时BOSS会跪在地上连续锤击武器，玩家此时可猛攻武器来打断强化。

潜地突刺

潜入地中后追击玩家，当土层移动到玩家脚下一段时间后就会发动攻击，玩家可以通过不断跑动来拖延时间，看到土层处于脚下时立即翻滚回避。这招会连续攻击多次，伤害较高并且不能用盾防御。注意，最后魔物钻出地面时也有攻击判定，不要过早对其发动反击。

激光扫射

武器强化后在潜地突刺后钻出地面时会发射以自己为圆心的激光扫射，共扫射3周，范围逐渐扩大，跑远即可回避。

倒地旋转

蜷缩成一团露出身上的刺刃，旋转着向玩家追击，推荐使用场景内的建筑物卡住BOSS的移动路线来回避，也可以使用瞬移等改变回避方式的供物来回避。

战法要点

虽然该魔物的招式伤害都比较高，但鉴于其动作比较缓慢，因此整体战斗难度不算太高。这个大家伙的咒部和凶咒部的位置都较高，除了可使用远程攻击来破坏外，待其使用压砸、锻冶强化、倒地旋转等需要下蹲和倒地的招式时也是很好的攻击机会。该魔物血量较多，在其血量较少时攻击力会变得很高，此时一定要注意自己的血量，带上铠装备会安全很多。

利维坦



血量

各难度体力基础值一览	
难易度	体力基础值
0	2200
1	3300
2	4400
3	11000
4	13200
5	22000
6	26400
7	37400
8	44000
9	51370
10	58740
11	138600
12	145926
13	153252
14	191378
15	198704

可解体部位

嘴（高）、下颚前端（中）

解体报酬	
咒部	海魔之鳞（空间变化）
凶咒部	海魔之鳞（空间变化）
凶咒部（稀有）	海魔之雷王冠（机雷变生）

弱点特性

弱点属性：雷

伤害吸收与异常状态吸收						
部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
脸、下颚	◎/–	○/–	×/–	★/–	○/–	○/–
核心	○/–	○/–	○/–	○/–	○/–	○/–
其他	○/–	○/–	×/–	◎/–	○/–	○/–

攻击方式

上段咬

将头高高抬起，从玩家上方用力撕咬过来，略带追踪性，利用回避供物可轻松躲开。魔物攻击后嘴会被卡在墙壁里，趁这个硬直时间对其发动攻击。

突进

突进的方式与上段咬类似，区别在于突进之前魔物会咬两下牙齿，之后以比上段咬更快的速度朝玩家冲过来，回避方式与上段咬完全相同。

横扫

将头部向任意一侧进行弯曲，随后使用头部对大部分战斗区域进行横扫，此攻击无法用盾进行防御，安全的地方是战斗区域的两侧死角处，因此看到魔物的准备动作的时候一定要快速移动到安全区域，当然如果有瞬移或潜地的回避供物也是可以看准时机回避躲开的。



高压水炮&电击

准备动作是头部进入海底进行蓄水，随后会朝场地内部进行水炮扫射，同时场地内会出现BOSS本体的核心，并会在玩家头上出现落雷，雷击会追踪玩家每一次所站立的位置，所以想要攻击核心的话建议采用自身硬直小的供物来进行，当然也不要过于保守回避放弃攻击核心的机会。

战法要点

该魔物虽然体型巨大，但实际上非常好打，因为它的攻击方式少且非常有规律。鉴于它长时间在场景外我们不能进攻，因此这段时间我们可以在场内布置炸弹和机雷，等BOSS发动攻击时一起爆发可对其造成很高的伤害。场景内会不断出现小怪为我们补给供物，完全不用担心供物会用完。当其核心出现后一定要抓紧时间攻击，对其造成一定伤害后BOSS本体会跌落到场景内并造成大硬直，此时不用犹豫，拿起大威力的供物猛轰吧。

新 仙杜瑞拉



血量

各难度体力基础值一览	
难易度	体力基础值
0	2900
1	4350
2	5800
3	14500
4	17400
5	29000
6	34800
7	49300
8	58000
9	67715
10	77430
11	182700
12	192357
13	202014
14	252271
15	261928

可解体部位

两侧前足（低）、角（低）、尾部（中）

解体报酬	
咒部	美脚女子之鞋（机雷变生）
凶咒部	美脚女子之鞋（机雷变生）
凶咒部（稀有）	美脚女子之爪（特别）

弱点特性

弱点属性：毒

伤害吸收与异常状态吸收						
部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
全身	○/–	○/△	○/△	○/△	×/×	◎/◎

攻击方式

爪击

挥动双手攻击前方玩家，有时会在小跳后接一记爪击。

冲刺

分为前进冲刺和后退冲刺，会来回冲刺数次，用盾挡下来可以节约不少用来躲避冲刺的时间。

回旋攻击

转动身体攻击近身的玩家，有个很短的准备动作，为保证安全，近身攻击不要贪刀。

踏地

前脚踏地攻击自身周围的玩家，看到其前脚抬起后立即远离。

美腿扫射

抬起身体，朝前方扇形范围放出大量美腿，其侧面和身后是安全区域。

美腿突刺

前脚踏地，之后地下不断冒出美腿攻击其前方180度范围内的玩家，此招发出后硬直较大，是攻击尾部的绝佳时机。

美腿天降

出招后BOSS会躺在地面不动，不过天上会不断有超强攻击力的玻璃腿踩下。虽然地面会有影子作为提示，不过从影子出现到美腿落下之间的间隔较短，建议用回避类供物来躲，被这招打中后要及时回复。



战法要点

攻略难度较高的一只魔物，平时尽量在其身体两旁攻击，这样基本不会被前后方向的冲刺撞到。大部分攻击时机是其出招后的硬直时间，硬直结束后要尽快离开其身边，否则会被回旋攻击命中。后期最具威胁的招式是美腿天降，主要原因在于地面的影子不太容易看见，就算看见了也有可能出现反应不及时被命中的情况，再加上这招的伤害很高，建议带上强力回复供物以保证安全。需要注意的是当它的角变红时，攻击其正面的投掷类供物会被弹开。

新 莎克巴斯



血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	2400
1	3600
2	4800
3	12000
4	14400
5	24000
6	28800
7	40800
8	48000
9	56040
10	64080
11	151200
12	159192
13	167184
14	208776
15	216768

可解体部位

手捧的蜡烛（中）、头部（低）

解体报酬	
咒部	妄言女子之棉芯（兽腕）
凶咒部	妄言女子之棉芯（兽腕）
凶咒部（稀有）	妄言女子之蜡烛（魔人召唤）

弱点特性

弱点属性：冷

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
全身	○/–	×/×	◎/○	○/△	○/△	○/△

攻击方式

突进

普通的冲刺攻击，移动速度较慢，有个后仰的准备动作，但动作幅度不大，需仔细观察，发现它做出动作后就做好回避的准备。

喷火

从右向左摆动头部，向前方扇形范围喷吐火焰，不过火焰的射程很短，保持在其左侧攻击即可无视此招。

甩头

看到魔物将头垂下时就要小心了，这招能攻击到其自身周围较大范围的目标，好在有明显的准备动作，第一时间跑远可保安全。

火球攻击

手握蜡烛的地方出现闪光是这招的先兆，之后会向前方扇形范围射出三颗火球，攻击距离较远。

火焰冲击

先仰头攻击身后，再垂头攻击身前，头部捶地的同时分别会向前后直线范围放出火焰冲击，在其侧面位置可安全避过此招。

引火烧身

向前方180度范围放出火属性的冲击波，虽然这招的攻击距离很远但不带追踪属性，躲起来比较轻松。

蜡烛陷阱

魔物身下的蜡烛向四周散开后形成陷阱，靠近后就会受到攻击，引诱魔物远离陷阱区域即可。

火焰地狱

魔物手握蜡烛进行蓄力，之后地面会不断出现火焰阴影，一段时间后区域里出现火柱，持续跑动可较好地应对此招。



战法要点

虽然这只魔物的长相和白雪公主相似，不过招式方面的变化非常明显。莎克巴斯除了突进外，其他所有招式都附带燃烧效果，其中比较有威胁的招式是甩头和火焰地狱，前者的攻击范围大，看到准备动作后就要立即远离，千万不要贪刀；后者的攻击力很高，并且地面出现的火焰阴影带有不确定性，很有可能会恰巧出现在玩家奔跑的正前方，因此在躲避此招时要集中精神，适当的翻滚会更加安全。

贪婪

史莱姆（金欲/食欲）



血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	3000
1	4500
2	6000
3	15000
4	18000
5	30000
6	36000
7	51000
8	60000
9	70050
10	80100
11	189000
12	198990
13	208980
14	260970
15	270960

可解体部位

上半身（低）、左前腕（低）、双脚（低）

解体报酬	
金欲/食欲咒部	黏生物之块（单体回复）
金欲/食欲凶咒部	黏生物之块（单体回复）
金欲/食欲凶咒部（稀有）	黏生物之金币（投掷弹）/黏生物之缺肉（特殊弹）

弱点特性

弱点属性：无

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
上半身、左前腕	◎/–	○/△	○/△	○/△	○/△	○/△
双脚	△/–	△/△	△/△	△/△	△/△	△/△
其他	○/–	○/△	○/△	○/△	○/△	○/△

攻击方式

脚踏

抬起双脚进行踩踏，与其近身战斗时需要时刻注意，由于出招很慢，所以及时闪避就很难被打中，近距离时有震动效果，注意不要被后续技能追击。

小跳跃

史莱姆（食欲）常用的招式，原地小跳压砸自身周围的目标。这招发动前有个明显的起跳准备动作，看到后立即远离即可。

大跳跃

当玩家远离魔物后很容易引发它使用此技能，全身蓄力后起跳砸向玩家。由于其体型巨大，因此在看到它起跳后一定要不断跑动，看到头上出现阴影时立即回避，否则很容易被砸中。魔物落地后有短时间的硬直，可根据当时的具体情况选择是否攻击。

突进

一边挥舞触手一边向玩家冲撞，攻击范围很大，再加上从口中不断喷出的金币或食物，想要躲避非常困难。遇见此技能后玩家一定要尽量远离或者找掩体躲避，不建议使用盾牌和翻滚来应对。

舌舔

伸出舌头攻击正面偏左的大部分区域，范围很大，攻击力一般，由于出招速度快不太容易回避，中招后要及时回复。

金块飞溅（食物飞溅）

从嘴中向外喷洒金币（食物），此技能为持续技能，让玩家很难接近它，建议玩家多从背后攻击它，这样可以有效地回避该技能。同时当魔物倒地或者进入异常状态后也会暂时解除该技能。

吞噬

攻击动作类似舌舔，不过会把场景内的小怪抓起来扔到嘴里吃掉。

“金”光扫射

史莱姆（金欲）才会发动的招式，向正前方发射一道金色的光攻击玩家，横向移动即可躲开。

佩加萨斯

战法要点

两个形态的史莱姆招式构成都差不多。如果选择近战可直接使用刚腕系或接近武器配合神速攻击打脚部，不仅可以针对咒部做出打击，还可以令其倒地；选择远程则推荐用投掷类供物，主要用于破坏高点咒部。相比于远程，近战更为安全，因为飞溅物体的伤害和躲避难度都远高于该魔物的近战技能。

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	2500
1	3750
2	5000
3	12500
4	15000
5	25000
6	30000
7	42500
8	50000
9	58375
10	66750
11	157500
12	165825
13	174050
14	217475
15	225800

可解体部位

头（高）、尾巴（高）

解体报酬

咒部	奸臣之角（突击）
凶咒部	奸臣之角（突击）
凶咒部（稀有）	奸臣之冰蜡（突击）

弱点特性

弱点属性：雷

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
尾巴	○/–	○/△	×/×	★/○	○/△	○/△
其他	○/–	○/△	×/×	◎/○	○/△	○/△

攻击方式

冰片散射

滑翔过程中向玩家投掷3发略带追踪性能的冰片，只要向左右回避即可轻松躲开，但是由于其使用过于频繁且冰片到达地面后会形成类似于冰块状的区域，被攻击到或踩中结冰区域都有几率进入冻结状态，成功回避此招后可在后方对魔物发起反击。

旋转突进

飞高后旋转身体对玩家突进，同时身体会洒落冰块攻击玩家。用盾防住突进可让魔物陷入短暂的硬直状态，这时候注意不要踩到冰块掉落的位置就可以疯狂攻击了。此招附带冻结效果。

旋风

发射一团追踪性较高的旋风攻击玩家，旋风的移动速度不算快，可跑远待其消失后再做打算。

暴风雪

飞到视野范围外进行大范围的冰块掉落，有如暴风雪一般，好在密度不是很大，只要不断进行移动就可以了，就算被攻击到也不会造成很大伤害。此时建议以专心回避为主，等魔物回到地面后再找机会攻击。此招附带冻结效果。

空间变化（冻结）

整个战斗区域被结界覆盖，让所有目标陷入冻结状态，结界出现时附带很高的冻结属性，冰抗不高的话会多次陷入异常状态。

大爆炸

用冷气包裹自身进行蓄力，此时玩家可以利用远程供物进行攻击，用近战攻击时要算好其爆发时间提前跑开。爆炸威力极大，爆炸后还会放射追踪性较高的冰片攻击玩家，要做好躲避的准备。此招附带冻结效果。

起死回生

使用了大爆炸或魔物体力下降到一定程度时会进入假死状态，在这个状态时是没有锁定判定的，一定段时间后魔物会突然腾空而起对自身周围的玩家造成巨大伤害，因此在没有看到死亡特效前不要贸然靠近，以免被误伤。此招附带冻结效果。

瓦伊凡

战法要点

对战该魔物最首要的目的就是回避，因为其攻击会对玩家造成很大的麻烦，攻击时机可以选择在用盾防御其突进后，也可以利用雷属性供物快速令其进入感电地狱，配合追击对其造成大伤害和硬直，以加快讨伐速度。虽说这个魔物整体讨伐难度不算高，不过地面上几乎随时都存在的冻结区域很烦人，一不小心就会陷入异常状态，建议战斗时带上冰属性铠甲。

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	2500
1	3750
2	5000
3	12500
4	15000
5	25000
6	30000
7	42500
8	50000
9	58375
10	66750
11	157500
12	165825
13	174050
14	217475
15	225800

可解体部位

头（低）、上半身（中）、双翼（低）

解体报酬

咒部	暗杀者之翼膜（回避变化）
凶咒部	暗杀者之翼膜（回避变化）
凶咒部（稀有）	暗杀者之纱布垫（血）

弱点特性

弱点属性：无

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
全身	○/–	○/△	○/△	○/△	○/△	○/△

攻击方式

回旋踢

接近玩家后做出半蹲姿势，随后对自身周围的玩家发动回旋踢。这招发动速度较快，经常会出现躲闪不及的情况，近战的玩家要时刻注意其动作，不能贪刀，看见其下蹲后立刻进行回避。而远程玩家则需要注意其配合遁地移动接近后瞬发此招，及时翻滚就能躲开。

三连击

普通格斗技，半蹲蓄力后依次使用拳击→拳击→腿击来攻击玩家，最后一击的伤害较高。此招用盾防御可对魔物造成硬直。

遁地移动（遁地攻击）

魔物遁地变成一道影子移动到玩家面前，这是魔物用来接近玩家的常用手段。普通遁地移动没有攻击性，出现在玩家面前后会配合回旋踢和三连击发动攻击。不过该魔物还有一招遁地攻击，起始动作是遁地前会做出一个跳水的动作，接下来影子会移动到玩家的脚下，然后魔物从地面冲刺对玩家造成伤害，这招需要利用翻滚来躲避。

飞踢

远距离大跳后以极快的速度踹向玩家，推荐在与魔物拉开距离作战时时刻锁定其位置，看到这个动作后立刻进行回避。使用这招后魔物会进入硬直状态，是反击的好时机。

影分身

咏唱魔法后，魔物会根据血剩余量分身为3～5个黑影，其中只有一个是真身，玩家可以通过魔物脚下的影子来确定真身的位置，攻击真身后分身会消失，同时会对魔物造成大硬直。如果没有成功找到真身，一定时间后影分身会一同向玩家发动威力巨大的影袭，很容易被秒杀。

黑墨

从口中吐出黑墨遮挡玩家的画面，此时可利用心眼来确定魔物的位置。



战法要点

这是个敏捷型的魔物，不仅可以遁地快速移动，还会使用影分身迷惑玩家。其行动一般是遁地移动配合近身格斗的套路，对自己防御有信心的玩家可以带上近战供物与其对拼，善加回避的话会比远程战斗更轻松。使用远程供物作战的玩家尽量在其遁地移动后改变自身的位置，以便拉开与魔物的距离。攻击该魔物的最佳时机是其发动影分身并被攻击到真身的时候，通过影子找到真身后就对其一顿痛揍，这样能使战斗的时间大大缩短。

乌洛波罗司



血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	2900
1	4350
2	5800
3	14500
4	17400
5	29000
6	34800
7	49300
8	58000
9	67715
10	77430
11	182700
12	192357
13	202014
14	252271
15	261928

可解体部位

轮子两侧（中）

解体报酬	
咒部	雷蛇轮之碎铠（突击）
凶咒部	雷蛇轮之碎铠（突击）
凶咒部（稀有）	雷蛇轮之铁尾（特别）

弱点特性

弱点属性：石

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
全身	○/–	○/△	○/△	×/×	◎/○	○/△

攻击方式

直线冲撞

原地短暂蓄力后以较快的速度直线向玩家冲撞，略带追踪性，不过躲避起来并不困难，横向翻滚即可。用盾防御后可对魔物造成硬直，可以趁机攻击。

S型冲撞

原地短暂蓄力后以S型轨迹向玩家冲撞，比起直线冲撞更难躲避，此招也可以用盾防御后对其造成硬直。

捶击

人脸变为巨大的手锤击地面，攻击范围不算大，但会附带较大范围的震地效果。

电网

原地转圈，之后在自身一定范围产生电网，看到发动此招的准备动作后要立即远离魔物，远程攻击的玩家则可以安心攻击。此招附带感电效果。

雷束扫射

轮子中间的人脸发出直线型雷束左右扫射，有很明显的准备动作，躲到障碍物后面或使用盾防御都可以，如果速度够快可以跑到人脸的反面，躲避攻击的同时还可以发起反击。不过需要注意的是不要靠魔物太近，否则会被旋转的轮子打中。此招附带感电效果。

落雷

魔物会飞上天，之后场景中会不断出现落雷，落雷出现前地面有非常明显的白色阴影，及时躲开即可。由于这招发动时魔物在高空，因此我们只需要专心回避即可，待其落下后会有很长时间的硬直，是很好的攻击时机。此招附带感电效果。

战法要点

冲撞攻击虽然速度较快，但由于可以用盾防御，因此根本不具威胁。捶击和电网的攻击范围都较近，只要在远处就会非常安全。剩下需要注意的只有雷束扫射，如果不携带盾牌就在障碍物附近与魔物交战，利用障碍物来抵挡雷束的攻击。需要注意的是，该魔物在普通移动时是带攻击判定的，近身战斗时很容易被魔物蹭到，要随时注意自己的血量。

格里芬



血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	3200
1	4800
2	6400
3	16000
4	19200
5	32000
6	38400
7	54400
8	64000
9	74720
10	85440
11	201600
12	212256
13	222912
14	278368
15	289024

可解体部位

头（低）、双翼（低）

解体报酬	
咒部	金贵族之宝石（隆起）
凶咒部	金贵族之宝石（隆起）
凶咒部（稀有）	金贵族之舌（投掷弹）

弱点特性

弱点属性：石

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
头、双翼	◎/–	○/△	○/△	○/△	○/△	○/△
其他	○/–	○/△	○/△	○/△	○/△	○/△

攻击方式

闪光（空中、地上两种）

使用闪光令玩家陷入失明状态，此时玩家除了进入心眼状态外均无法看到画面中的状况。此技能在空中使用的准备动作是抱着财宝收集能量，而地面使用则有捡拾财宝的动作，看到准备动作如果能及时开放心眼或背对魔物就可以顺利回避这个技能，不幸中招的话推荐开心眼短时间进行回避，视觉恢复后再攻击。

连啄追击

魔物在地面上最常使用的技能，面向玩家进行四次连续啄击，每一击都会瞬时改变攻击的方向，追踪性能很强，可以拉开距离来回避或者用盾牌防御，如果顺利绕到其背后就不会有危险了，还可以顺势反击。

愤怒啄击

向自身四周连续啄击以及踩踏，远离魔物就安全了。



突进

魔物在地面时使用的技能，朝着朝玩家的方向疯狂奔来，看准时机向两侧回避即可。使用盾牌防御可对魔物造成硬直，之后是输出的好时机。

滑翔踢

在空中时，魔物会瞄准玩家急速下降，同时进行三连踢，在释放前会有嚎叫的预兆，由于三次攻击的追踪性都很强，因此需要连续回避来躲开所有攻击。

羽毛飞刃

在空中或地面投掷自己金闪闪的羽毛攻击玩家，伤害不高，追踪性能较强，要专心回避。

空中突进

空中突进与地面突进类似，会朝着玩家所在地点进行一击速度奇快的撞击，追踪性极强，用盾牌防御可以对其造成硬直，获得输出的机会。

战法要点

该魔物长时间都会在空中行动，首要任务是破坏它的翅膀，只要成功破坏掉一只翅膀，它就无法腾空了，作战难度也会降低很多。这里推荐带投掷类供物对其翅膀进行攻击，对其造成一定伤害后它会从空中落下，此时也是攻击翅膀的好机会。在地面时只要合理的运用盾牌，便可以轻松对其造成硬直，给输出带来极大的便利。

FEATURE INFORMATION EXPRESS GUIDE

拉布列康



血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	2900
1	4350
2	5800
3	14500
4	17400
5	29000
6	34800
7	49300
8	58000
9	67715
10	77430
11	182700
12	192357
13	202014
14	252271
15	261928

可解体部位

头上的帽子（低）、中间的鞋子（低）、下面的鞋子（低）、双槌（低）

解体报酬

部位	报酬
咒部	鞋匠之碎槌（爆破弹）
凶咒部	鞋匠之碎槌（爆破弹）
凶咒部（稀有）	鞋匠之染色皮（机雷变生）

弱点特性

弱点属性：无

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
全身	○/–	○/△	○/△	○/△	○/△	○/△

攻击方式

跳锤

跳起来朝着玩家方向重重锤下，攻击力高且范围较大，锤击时附带震地效果，在白圈范围内会受到该效果影响短时间无法行动。建议看到其跃起后就往它身后跑并及时使用翻滚躲避。

前冲锤击

有较明显的准备动作，前冲距离不算远，看到这招的准备动作时就往其身后跑，待其转向并前冲时候绕开即可，还可以趁机进行反击。

原地锤击

左右锤击地面，同时天上会掉落巨大皮靴攻击玩家，远离魔物的同时积极跑动就能避免受伤。

蓄力锤击

蓄力后猛锤地面，捶地后会追加扔出三个槌子攻击前方扇形范围内的玩家，建议看到魔物蓄力后立即往其侧面或后方位置移动。



解体攻击

三人原地解体，朝着自身三个方向压砸并攻击。此招发动速度快，准备动作不明显，近战时建议不要贪刀，平时远离该魔物，找准空隙再攻击就不会被这招打到。

旋转

自身旋转后到处乱撞玩家。这招移动速度快，但不会刻意追击玩家，无规律的移动方式让人很头疼，建议背靠版边或墙壁用盾防御，成功防御后敌人会出现倒地硬直。

大压杀

三人原地解体后背靠背形成一个圆形的攻击范围起跳压砸玩家（有时候会原地捶地后再起跳），一般会连续压砸三次。此招攻击力高且攻击范围较大，起跳到落地的持续时间较短，一般来说看到魔物起跳后就要准备翻滚进行躲避了。魔物血量较少时会出现连续压砸六次的情况。

战法要点

该魔物的大部分招式攻击范围都比较大，不过动作较慢，利用翻滚就能轻松躲避大部分招式。用盾防御旋转后造成的大硬直是绝佳的攻击时机，由于该魔物可破坏部位较多，可以在其倒地后针对这些弱点部位猛攻，能快速削减其体力。大压杀发动速度较快，需要熟悉魔物落地的时间点并及时躲避，只要能完美应对这招，那么这个魔物打起来就比较轻松了。

新 喀迈拉



血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	3000
1	4500
2	6000
3	15000
4	18000
5	30000
6	36000
7	51000
8	60000
9	70050
10	80100
11	189000
12	198990
13	208980
14	260970
15	270960

可解体部位

盾（低）、杖（中）、胸（低）

解体报酬

部位	报酬
咒部	战斗兽之胡须（特殊弹）
凶咒部	战斗兽之胡须（特殊弹）
凶咒部（稀有）	战斗兽之角（接近武器）

弱点特性

弱点属性：热（盾）、冷（胸）、石（杖）

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
左右手	◎/–	×/×	◎/○	○/△	○/△	○/△
杖	○/–	○/△	○/△	×/×	◎/○	○/△
盾	×/–	◎/○	○/△	○/△	○/△	×/×
其他	○/–	×/×	◎/○	○/△	○/△	○/△

攻击方式

杖击

挥动手杖攻击身前的玩家，攻击范围不大，会连续挥击1～3次，血量降低时这招附带追踪电击。

盾击

以盾为武器猛击身前的玩家，血量降低时会喷吐毒液，动作较快但攻击距离很近，在其侧面和背面时相对安全。

冲撞

分为直接冲撞和持盾冲撞两种，用盾防御后可对其造成很大的硬直。

捶地攻击

抬起手杖捶击地面，攻击动作较明显，收招硬直大，躲开后有不少攻击的时间。

跳跃砸地

高高跃起追着玩家压砸地面，由于会使用到手杖，因此其正前方的攻击范围会更大。

旋转攻击

双臂伸展后旋转并向前位移，攻击范围不大，站在其身后会相对安全。

直线电击

举起手杖向玩家发射直线的电流，此招攻击速度快且附带感电效果。



喷吐火球

胸部的狮子头蓄力后吐出火球，跑远或躲在其身后都会非常安全。

全方位属性攻击

旋转身体并喷出大量毒球和火球，并且手杖放出电流攻击远处的玩家。

战法要点

这个BOSS的盾、杖和胸部分别对应热、石和冷三种不同的属性，因此想靠克制属性来对付不太现实，毕竟BOSS随时都在动，发出的攻击很容易打倒其他地方导致克制效果失效、甚至是被反克制（例如本想用冷属性打狮子头，结果打到了杖），为了提升效率可以考虑使用无属性供物。喀迈拉的进攻十分积极，在其身后攻击会相对安全，但也不能靠得太近以免被旋转攻击打到。全方位属性攻击不太好躲，好在电击无法穿墙，及时找到掩体躲起来才能真正保证安全。

贪婪

新 白雪公主



血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	2400
1	3600
2	4800
3	12000
4	14400
5	24000
6	28800
7	40800
8	48000
9	56040
10	64080
11	151200
12	159192
13	167184
14	208776
15	216768

可解体部位

镜子（低）、左右的发饰（低）

解体报酬

咒部	镜王女之瞳（特别）
凶咒部	镜王女之瞳（特别）
凶咒部（稀有）	镜王女之苹果（魔人召唤）

弱点特性

弱点属性：热

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
全身	○/–	◎/○	○/△	○/△	○/△	×/×

攻击方式

眼泪攻击

滴落眼泪后形成洪流攻击玩家，洪流移动速度较慢，躲避起来毫无压力。

苹果炸弹

以较快的速度朝着玩家所在地扔出一颗苹果，落地后发生爆炸。苹果从抛出到落地的时间较短，看到动作后立即停止攻击准备躲避。

苹果炸弹群

从魔物身下滚出大量苹果，呈扇形向玩家方向滚动，靠近后会爆炸，附带很强的毒化效果。

聚光突进

巨大的镜子聚集光线后突进攻击玩家，聚光带有攻击判定，盾牌是挡不住光线的，即便用铠+盾的组合技制造出大盾牌也不行。将镜子解体后突进时不再附带聚光效果。

聚光照射

类似舞台上的聚光灯效果，不断追踪玩家，不过只有最后爆发的时候有攻击判定。

苹果矮人

抬着白雪公主的苹果矮人暂时离开白雪公主，它们会在白雪公主四周游荡，对靠近的玩家发动攻击，一定时间后返回白雪公主身下。如果将苹果矮人全灭的话，有几率让白雪公主发狂。

全方位激光扫射

苹果矮人离开白雪公主时发动，放出带攻击判定的激光不断扫射自身360度范围，攻击持续时间较长，扫射的速度很快，躲避起来难度较高。不过只要及时清理掉苹果矮人，白雪公主是不会使用这招的。

狂化

发狂后的白雪公主会使用激光突进和激光扫射这两招，前者是聚光突进的加强版，被激光照射到的地面会喷火，攻击判定变大，并且突进有时会追着玩家一直跑；后者是正前方180度扫射攻击，攻击速度和范围都非常优秀。

战法要点

被苹果矮人抬着的白雪公主行动较为不便，在其身后可较为安全地输出，注意躲好聚光照射即可。当苹果矮人离开白雪公主后建议立即清理干净，否则等白雪公主放出全方位激光扫射后就不那么好躲了。BOSS狂化后会对玩家穷追猛打，可供安全输出的时机不多，此时建议以躲避为主。要注意，白雪公主的眼睛会反射投掷类供物。

米诺陶洛斯

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	3500
1	5250
2	7000
3	17500
4	21000
5	35000
6	42000
7	59500
8	70000
9	81725
10	93450
11	220500
12	232155
13	243810
14	304465
15	316120

弱点特性

弱点属性：雷（斧头）

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
斧头	○/–	×/–	×/–	★/–	×/–	×/–
头部	◎/–	○/△	○/△	○/△	○/△	○/△
其他	○/–	○/△	○/△	○/△	○/△	○/△

可解体部位

头部（低）、斧头（低）

解体报酬

咒部	小公主之面具（范围回复）
凶咒部	小公主之面具（范围回复）
凶咒部（稀有）	小公主之母身（接近武器）

攻击方式

持续回复

该魔物在手中的斧头没有被解体之前，会一直使用回复魔法，伤害不够高是永远无法将其打倒的。

追踪弹

在释放回复魔法的同时会从斧头尖端放出数颗带追踪属性的追踪弹，可以用盾挡也可以跑远来回避。此招附带诅咒效果。

挥斧

挥动斧子向攻击正面180度范围的目标，出招攻击动作很慢。

飞跃压砸

原地起跳后用巨斧砸向玩家，要算准时间点进行躲避。使用这招之后魔物会做出一个将斧头拔出地面的动作，可趁机反击。这招对近战玩家来说相当棘手，攻击时不要贪刀，时刻把握魔物的动向才是上策，远程攻击的玩家基本可以无视此招。

小跳压砸

原地小跳后砸地，附带较大范围的震地效果。不过此招的发动速度较慢且出招动作明显，及时跑开问题不大。

突进

无目的地狂奔，用盾牌防御可对其造成硬直，这样也可以有效地阻止它去捡拾斧子对自己进行回复。

背后压砸

当魔物处于愤怒状态时，会用屁股对其身后的玩家进行压砸，此招出招时间很短，极难回避，建议近战的玩家在其身体两侧游走，这样可以有效地避免此招的发动。

乱斩

挥动武器向前方一边突进一边进行斩击，此招不能用盾防御，可以看准时机向正面翻滚来回避。



战法要点

由于该魔物的斧头在破坏之前会一直回复自身体力，并且在此时其他招式出现的频率很低，因此我们可以采用两种打法。一种是不破坏斧头直接攻击本体，我们只管一味地进行攻击即可（跟小伙伴联机时可用此战术），这样只要有高输出保证，是可以干掉这个魔物的；第二种就是常规打法，在魔物使用回复魔法时攻击它的斧头，此时可以将斧头从其手中击落，接着用接近武器快速将斧头破坏掉，这样魔物就失去了自我回复能力，取而代之的是会进入狂暴状态，同时其他技能使用频率大幅增加，安全性会降低不少。

克拉肯



血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	2800
1	4200
2	5600
3	14000
4	16800
5	28000
6	33600
7	47600
8	56000
9	65380
10	74760
11	176400
12	185724
13	195048
14	243572
15	252896

可解体部位

脸（低）、桅杆（低）、船头（低）、腹部（低）、触手×8（低）

解体报酬

咒部	商船船长之触手（追踪弹）
凶咒部	商船船长之触手（追踪弹）
凶咒部（稀有）	商船船长之舵轮（突击）

弱点特性

弱点属性：雷

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
桅杆、船头	◎/–	○/△	×/×	◎/○	○/△	○/△
腹部、触手	○/–	○/△	×/×	★/○	○/△	○/△
其他	○/–	○/△	×/×	◎/○	○/△	○/△

攻击方式

突进/回旋突进

在魔物与玩家拉开一定距离后就会使用普通突进或旋转触手追击玩家，普通突进可用盾牌防御，回旋突进则无法用盾牌防御，需利用回避及时躲开。

叩击

利用触手对近距离的玩家进行拍打，伤害不高，但是如果持续近战的话较频繁，不容易回避。

溶解液

脚下不断掉下溶解液，踩中会受到一定伤害，近战时需要注意，远程攻击完全可以无视。

喷吐溶解液

向前方喷出溶解液，溶解液会持续一段时间，靠近溶解液会受到伤害。

空间变化（水中）

震动所有触手，将战斗空间变为在水中，包括魔物自身在内的所有目标陷入减速状态，不过魔物的冲撞攻击时不会受减速影响的，看到这招后要及时回避掉。减速状态的持续时间不算长，建议找个安全的地方撑过这段时间再做打算。



跳跃攻击

将所有触手都插入地面，之后跳到玩家头上进行压砸，可通过地面的黑影来判断魔物在空中的位置。魔物在使用此招后会出现硬直，是反击的好时机。

触手追击

将所有触手插入地中，沿着地表追击玩家，玩家可以通过左右移动来回避，注意范围不要太大，以免被其他的触手误伤。

修复触手

将所有触手深深插入地中，插入的地方会出现大片溶解液，此技能释放后魔物被解体的所有触手都会被修复。

战法要点

该魔物的基本战法和海德拉类似，攻击的时候可以刻意破坏它的触手，破坏咒部的同时还可以对其造成较大伤害，使用雷属性供物攻击可以让战斗变得轻松不少，远程战斗相比于近战，整体作战难度相对较低。

地狱三头犬



血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	2500
1	3750
2	5000
3	12500
4	15000
5	25000
6	30000
7	42500
8	50000
9	58375
10	66750
11	157500
12	165825
13	174050
14	217475
15	225800

可解体部位

三个头（低）

解体报酬

咒部	卫兵之碎枪（追踪弹）
凶咒部	卫兵之碎枪（追踪弹）
凶咒部（稀有）	卫兵之烈枪（枪）

弱点特性

弱点属性：石

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
三个头	◎/–	○/△	○/△	×/×	★/○	○/△
其他	○/–	○/△	○/△	×/×	◎/○	○/△

攻击方式

突进

面向玩家时，右爪在地面连挠2次之后进行高速冲刺，冲刺略带追踪性，使用盾牌防御可对其造成大硬直。

大跳跃

有几率出现在突进之后的追加技能，魔物从突进结束的位置高高跃起随机锁定一名玩家进行压砸攻击，伤害极大，玩家可通过地面的影子来判断魔物的位置。

爪连击

站立状态时对周围的玩家发动爪攻击，攻击次数随体力剩余程度发生变化，看到它举起爪子时向其前方翻滚即可回避，不推荐用盾防御，因为展开时间并不充足。

气刃

站立状态时在手中蓄气后按照右勾拳→左勾拳的方式进行2连击，同时手中会发出气刃，追击远处直线上的玩家，气刃可以用盾挡下，也可以横向跑动来回避。这个招式破绽很小，建议放弃反击、专心回避。高难度下或魔物血量下降到一定程度后，它会连续多次使用此招式。

咆哮

趴在地上吸气，一段时间后进行咆哮攻击，对其自身一定范围内玩家造成伤害，同时封锁全区域玩家行动一定时间。该技能可以通过咒部解体、异常地狱等攻击方式解除，同时也可以利用咆哮类的供物（最大蓄力）强制中断。

雷射线

压低身体蓄满力后会从口中发射出强力雷射线，这招附带很强的感电效果，陷入异常状态后被追击会非常危险。需要注意的是，雷射线发射时魔物自身周围也会带有雷场，近距离攻击会被雷场击中。这招同样可以利用咆哮类供物（最大蓄力）强制中断。

枪放电

拔出贯穿心脏的雷枪，插入地面形成4道射程、攻击力和追踪性能都极强的电磁波，看到这招就立即跑远吧，能找到障碍物躲避会更加安全。

战法要点

强烈推荐带上盾牌迎战该魔物，不但可以防住突进、气刃等招式，还可以在其频繁使用的突进时创造硬直用以反攻。攻击方面自然优先使用石属性的供物，只要躲开威力超群的枪放电就没什么难度了。



巴西利斯克

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	2300
1	3450
2	4600
3	11500
4	13800
5	23000
6	27600
7	39100
8	46000
9	53705
10	61410
11	144900
12	152559
13	160218
14	200077
15	207736

可解体部位

角（低）、胸（低）、双翼（低）

解体报酬

咒部	巨眼翼之眼球（爆破弹）
凶咒部	巨眼翼之眼球（爆破弹）
凶咒部（稀有）	巨眼翼之泪（特别）

弱点特性

弱点属性：热

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
全身	○/−	◎/◎	○/△	○/△	○/△	×/×

攻击方式

飞行冲刺

以很快的速度冲向地面的玩家，此招有较明显的准备动作，因此躲避起来不算太难，而且用盾防住此招后能对魔物造成大硬直。

飞行冲击波

朝着玩家的位置冲刺，并向地面发射毒属性冲击波，此招略带追踪性，觉得不好躲避可以用盾来防御。此招附带毒化效果。

毒液冲击波

原地蓄力后发射毒属性冲击波，附带很高的毒属性蓄积值。魔物在发动这招的准备阶段时会追踪玩家的位置，不过冲击波一旦发动后怪物的位置就固定了，只要在魔物蓄力的阶段跑到其身后或往远处跑就很容易躲避这招。

毒体

给自身附加毒状态，之后该魔物的所有攻击都附带很高的毒属性蓄积值。

踩踏

原地跳起，对玩家的位置进行追踪后的踩踏攻击，攻击范围和威力都不算大，提前做出躲避动作即可轻松回避。魔物使用这招后会出现一个跪地的动作，不过收招很快，不适合反击。

三连击

冲刺后对玩家进行三连击，最后一击脚踢有一定冲刺范围（若与玩家距离太远则不会使用最后一击），且这一击的威力较大，被命中后会有较长的倒地时间，对玩家比较不利。此招用盾防御后可对魔物造成大硬直。

扫堂腿

原地做出扫堂腿的动作攻击自身周围的玩家，虽然这招准备动作不明显，但攻击范围小且威力不大，基本没多大威胁。



战法要点

魔物在空中时极难对付，不过只要将任意一只翅膀破坏后它就无法再升空，这样一来就只需要注意冲刺后的三连击以及踩踏这两招（毒液冲击波准备时间较长，看到准备动作后再来决定要躲还是要防都可以）。冲刺的距离虽然较远，但是三连击的攻击距离实在太短，只要保持不断奔跑就不会被命中，熟悉出招方式后还可以看准时机开盾对魔物造成硬直制造攻击机会，总体来说是个比较简单的魔物。



新 哈梅尔的吹笛人

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	3000
1	4500
2	6000
3	15000
4	18000
5	30000
6	36000
7	51000
8	60000
9	70050
10	80100
11	189000
12	198990
13	208980
14	260970
15	270960

可解体部位

双手（中）、气球（低）、嘴里的人偶（低）

解体报酬

咒部	弄鼠人之喇叭（追踪弹）
凶咒部	弄鼠人之喇叭（追踪弹）
凶咒部（稀有）	弄鼠人之气球（投掷弹）

弱点特性

弱点属性：冷

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
全身	○/−	×/×	◎/○	○/△	○/△	○/△

攻击方式

炸弹杂耍

手持5颗炸弹玩杂耍，一边玩一边扔出炸弹攻击玩家，每次扔炸弹都会追踪玩家的位置，需要持续移动才能躲开，此招附带燃烧效果。解体双手后可封印此招。

火焰杂耍

血量变少时使用，杂耍的物品由炸弹变成了火焰，扔出的火焰有很强的追踪性，不过移动速度较慢。

突进

准备动作不容易看清，突进的速度很快，用盾防御可对其造成硬直。

喷火

喷出长段火焰后转动头部，攻击前方180度范围，此招附带燃烧效果。

火圈攻击

手持火圈攻击前方的玩家，此招附带燃烧效果。

跳跃攻击

高高跃起压砸玩家，追踪性较高，下压的攻击范围较大。

冲击波

吐出口中的人偶时发动，砸地面时会向前方放出冲击波。

火圈射击

吐出口中的人偶时发动，向前方发射数个火圈攻击玩家，此招附带燃烧效果。

老鼠炸弹

吐出口中的人偶且起飞后发动，双手不断扔出老鼠炸弹攻击玩家，扔出的炸弹为随机轨迹，靠近BOSS会相对安全。解体双手后，这招变成BOSS身后不断落下带追踪性的老鼠炸弹，远离即可。解体气球后可封印此招。



战法要点

大老鼠的大部分招式都附带燃烧效果，不过异常状态的蓄积值都比较低，只要不被连续命中基本不会陷入异常状态。这个BOSS的凶咒部是隐藏在嘴里的人偶，将其血量削减到一定程度后才会使用需要将人偶吐出来才会发动的招式，此时可抓住机会进行解体。虽然BOSS的招式看起来很丰富，但实际上都不具威胁，只要躲好跳跃攻击和老鼠炸弹就会非常安全。

色欲

因古巴斯



血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	2900
1	4350
2	5800
3	14500
4	17400
5	29000
6	34800
7	49300
8	58000
9	67715
10	77430
11	182700
12	192357
13	202014
14	252271
15	261928

可解体部位

头部左右角（低）、舌头（低）

解体报酬	
咒部	猥画家之画材（诱惑）
凶咒部	猥画家之画材（诱惑）
凶咒部（稀有）	猥画家之画布（回避变化）

弱点特性

弱点属性：无

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
头部左右角、舌头	◎/–	○/△	○/△	○/△	○/△	○/△
其他	○/–	○/△	○/△	○/△	○/△	○/△

攻击方式

属性画笔

抛出与颜色对应的各种属性魔法攻击远处的玩家，抛出的颜料移动速度较慢，落地后会形成一个攻击范围很小的属性魔法，一般来说很难被这招打中，魔物血量较少时会同时抛出多种属性的魔法攻击玩家。

冰面冲撞

该魔物的招牌攻击方式，首先会在地面形成一条冰面，该冰面会追击玩家，速度较快，带攻击判定，被命中后还会陷入冻结状态。然后魔物会沿着冰面滑动进行冲撞，如果玩家被冻结的话就会被这个后续招式攻击。如果此时魔物离玩家较近的话，接下来的攻击方式一般为旋转攻击。

旋转攻击

旋转着追击玩家，移动速度一般，持续时间也一般，且此招可以用盾防御，威胁不大。

画卷召唤

拿出画有小型魔物的画卷，一段时间后画卷上的小型魔物就会出现。

画卷炸弹

拿出会发光的画卷，一段时间后爆炸，波及的范围不算大，远离炸弹即可。



战法要点

冰面冲撞是这个魔物最具威胁的攻击方式，只要避开这招基本就没多大威胁了。冰面形成时是有一定追踪性的，并且冰面形成的速度很快，距离较近的话不容易躲开，一旦被这招命中后接下来的冲撞基本也就是必中的，魔之臂的玩家在高难度任务下中这招非死即伤。最有效的方法就是远离BOSS或者卡视角，这样不但可以躲过致命攻击，还可以趁魔物滑行的时候进行攻击。而且在离魔物较远的时候它有很大几率使用旋转攻击，用盾防御后也有一段安全的反击时间，并且可以趁机破坏肚子部位的凶咒部。

妖精女王



血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	3000
1	4500
2	6000
3	15000
4	18000
5	30000
6	36000
7	51000
8	60000
9	70050
10	80100
11	189000
12	198990
13	208980
14	260970
15	270960

可解体部位

脸（低）、裙子（低）、双翼（低）

解体报酬	
咒部	棉毛淑女之羽（回避变化）
凶咒部	棉毛淑女之羽（回避变化）
凶咒部（稀有）	棉毛淑女之种（盾装备）

弱点特性

弱点属性：热

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
双翼	◎/–	★/○	○/△	○/△	○/△	×/×
其他	○/–	◎/○	○/△	○/△	○/△	×/×

攻击方式

蒲公英弹

中距离时会使用的两连发导弹，攻击路线为直线，虽说没有追踪性但投掷速度相当快，看见出招后基本上已经被打中了。这里推荐在魔物后跳时就开始横向跑动，这样就能轻松回避掉。

蒲公英爆击

经过蓄力后在玩家头上生成蒲公英炸弹，落下对玩家造成巨大伤害，这招可通过不断跑动来回避。

追尾弹

与蒲公英爆击类似，不过在积蓄能量后向玩家发射出多枚蒲公英追踪弹，追踪能力很强，可以用盾防御，也可以跑到足够远的距离待其消失。

龙卷

在身体周围制造龙卷风，并向四周发出，带有一定的追踪性能，建议跑远等龙卷风消失之后再作反击。

抓挠冲击

在愤怒状态下，魔物会趴在地上挥舞爪子向玩家边追边挠，这招移动速度快、追踪性强、持续时间长，所以推荐使用盾来格挡，成功防御后魔物会进入短暂的硬直时间，这时是反击的最好时机。

回旋攻击

在愤怒状态下，魔物身体产生龙卷后并不会将龙卷发射出来，而是会带着龙卷以旋转的方式朝玩家突进。这招同样可以使用盾牌进行防御，由于这招移动速度较慢，也可以跑开待其停止后再进行攻击。



战法要点

这是一个非常灵活的魔物，会经常通过后跳来改变位置，同时释放远程攻击力极高的蒲公英炸弹，我们的攻击时机可以选在其召唤蒲公英的时候，这时魔物是没有任何防备的。在平时的移动中尽量利用锁定时刻观察魔物的行动，并多采用横向移动，这样可以有效避免蒲公英弹的攻击。在其使用蓄力技能的时候可以疯狂输出来破坏其咒部，只要有咒部被解体，就能阻止其蓄力且使其进入硬直状态，给战斗带来很大便利。

铁处女

血量

各难度体力基础值一览	
难易度	体力基础值
0	2900
1	4350
2	5800
3	14500
4	17400
5	29000
6	34800
7	49300
8	58000
9	67715
10	77430
11	182700
12	192357
13	202014
14	252271
15	261928

可解体部位

右手的武器（中）、大腿（中）

解体报酬	
咒部	少女之发夹（停止）
凶咒部	少女之发夹（停止）
凶咒部（稀有）	少女之拘束带（机雷变生）

弱点特性

弱点属性：热（脸）

伤害吸收与异常状态吸收						
部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
脸	◎/–	◎/○	○/△	○/△	○/△	○/△
其他	○/–	○/△	○/△	○/△	○/△	○/△

攻击方式

斩击

对前方扇形范围挥动镰刀攻击。

冲斩

朝玩家方向冲刺，然后以很快的速度跳砍，看到魔物起跳后要马上回避。

冲刺锤击

挥动巨锤朝玩家冲刺，攻击力高且追踪性能极强，可用盾防御对其造成大硬直。

锤击

挥动巨锤向正前方猛力砸下，然后巨锤化作头发朝四周蔓延，碰到头发会受伤。

锤乱击

挥动巨锤对自身360度范围进行多次锤击，攻击力高，建议远离魔物。

自虐

受到一定伤害后魔物会跪下并鞭笞自己，一段时间后进入亢奋状态，此时部分招式攻击范围增大。



战法要点

攻击招式很贫乏的魔物。在自虐前只有冲斩和锤乱击有较大威胁，尽量不要在其中距离作战。自虐会持续一段较长的时间，期间的锤击会攻击到近身的玩家，此时建议在远处攻击。自虐结束后魔物的速度明显变快，不过可用盾防御其频繁使用的冲刺锤击，造成的大硬直是反击的好时机。

赛莲

血量

各难度体力基础值一览	
难易度	体力基础值
0	3500
1	5250
2	7000
3	17500
4	21000
5	35000
6	42000
7	59500
8	70000
9	81725
10	93450
11	220500
12	232155
13	243810
14	304465
15	316120

可解体部位

头上的嘴（低）、杖上的嘴（中）

解体报酬	
咒部	悲哀歌人之唇（接近武器）
凶咒部	悲哀歌人之唇（接近武器）
凶咒部（稀有）	悲哀歌人之泪（特别）

弱点特性

弱点属性：雷

伤害吸收与异常状态吸收						
部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
头上的嘴、杖上的嘴	◎/–	○/△	×/×	★/○	○/△	○/△
其他	○/–	○/△	×/×	◎/○	○/△	○/△

攻击方式

横扫

挥动手中的武器进行横扫，攻击范围很广，发怒后横扫的次数会有所增加。面对这招时不要急于进攻，等它出招结束后再去进攻才是上策。

砸地

使用手中的枪向地面猛刺，此招攻击判定范围很大，攻击力也不弱，要尽量远离魔物。

前倾压砸

将武器举向空中，随后身体前倾扑倒在地，伤害较高但范围不大，且使用这招前有很明显的前倾动作，及时跑开即可安全躲过。倒地后可以对其武器进行攻击，方便破坏咒部。

遁地攻击

与萨克洛普斯的遁地类似，同样会从地下追击玩家数次，回避方式相同，惟一不同的是其钻出地面的时候会利用武器进行一次咆哮，如果离她过近就会进入硬直状态数秒，有可能会被追击。

水流射线

将萨克洛普斯的激光变为了水炮，愤怒状态下，遁地攻击后钻出地面或站立时都会使用的技能，跑远即可安全回避。这招威力很高，被命中的话会陷入冻结状态，很容易被随之而来的攻击命中造成巨大伤害。



战法要点

这只魔物的行动极其缓慢，远程利用雷属性供物来打会比较安全。当其体力不多时会使用唱歌来强化自己，玩家可不断攻击武器尖端就将其打断。水流射线是最具威胁的一招，一定要跑远或及时躲到掩体后面。



新 裸体国王

血量

各难度体力基础值一览	
难易度	体力基础值
0	2400
1	3600
2	4800
3	12000
4	14400
5	24000
6	28800
7	40800
8	48000
9	56040
10	64080
11	151200
12	159192
13	167184
14	208776
15	216768

可解体部位

王冠（低）、右手的武器（低）、披风（低）

解体报酬	
咒部	变态王之血管（血）
凶咒部	变态王之血管（血）
凶咒部（稀有）	变态王之外套（咆哮）

弱点特性

弱点属性：雷

伤害吸收与异常状态吸收						
部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
全身	○/–	○/△	○/△	×/×	◎/○	○/△

攻击方式

三连爪

连续三次爪击，爪上有雷光，此招附带感电效果。

三连踢

脚踢+扫腿+跳跃攻击的三连击，最后一击附带感电效果。

落雷

抬手召唤落雷，之后一段时间内天空不断落下闪电攻击玩家，此招附带感电效果。

冲击波

挥手放出追踪性不强但速度很快的雷属性冲击波，此招附带感电效果。

滑铲

朝玩家方向跑动并利用滑铲进行攻击。

放电

咆哮后放出电流攻击自身周围的玩家，此招附带感电效果。

扩散电击

放出直线电流后朝左右两侧呈V字型扩散，比较难躲，出招前胸口会发光，远处和其身后是安全区域。

变态模式

每过一段时间，裸体国王就会进入变态模式，此时他会拉开斗篷，展现出喜爱赤身裸体的癖好，攻击方式也会发生变化。

飞扑（变态模式）

全身带电向玩家飞扑，落地后有较大硬直，此招附带感电效果。

带电突进（变态模式）

全身带电追逐玩家，一段时间后会停下来喘息，这招攻击力很高且附带很强的感电效果，注意这招不能用盾防御。

雷闪光（变态模式）

与格里芬的闪光效果一样，中招后模糊玩家的视线，此招可靠进入心眼模式来回避。



战法要点

这是个相对灵活的魔物，由于体型较小且转向灵活，因此贪刀很容易被反击。所有招式中，扩散电击是最不好躲的，建议随时与BOSS保持不太远的距离，看到其胸前闪光就要注意了，算好时间翻滚躲避，成功躲过后还可以趁机攻击其背部解体斗篷。这个魔物难的地方在于咒部全解体，BOSS可解体的部位数量不多，不过身后的斗篷解体难度很高，不但不容易攻击到，而且还非常耐打，只能贴身围着BOSS一边转圈一边找机会蹭两刀，一旦发现其准备使用放电时立即远离。



杜拉罕

血量

各难度体力基础值一览	
难易度	体力基础值
0	2900
1	4350
2	5800
3	14500
4	17400
5	29000
6	34800
7	49300
8	58000
9	67715
10	77430
11	182700
12	192357
13	202014
14	252271
15	261928

可解体部位

右手的武器（中）、大腿（中）

解体报酬	
咒部	虐剑士之碎锁（炸弹变生）
凶咒部	虐剑士之碎锁（炸弹变生）
凶咒部（稀有）	虐剑士之缚铠（铠装备）

弱点特性

弱点属性：毒

伤害吸收与异常状态吸收						
部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
左手	◎/–	○/△	○/△	○/△	×/×	◎/○
其他	○/–	○/△	○/△	○/△	×/×	◎/○

攻击方式

斩击

对前方扇形范围挥动镰刀攻击。

冲刺

朝玩家方向冲刺，带攻击判定，带追踪修正，冲刺后很大几率会追加斩击或锤击，建议利用翻滚的无敌时间直接朝魔物身后躲避，这样不但可以躲开后续的斩击或锤击，还可以趁机攻击魔物。

锤击

挥动巨锤向正前方猛力砸下，攻击力很高但攻击范围较窄，只要不站在魔物正前方的中距离就不会被命中。

锤乱击

挥动巨锤对自身360度范围进行多次锤击，攻击力高，建议远离魔物。

自虐

受到一定伤害后魔物会跪下并鞭笞自己，一段时间后进入亢奋状态，此时部分招式攻击范围增大，并追加招式“冲刺锤击”。

回旋击

“自虐”后使用的招式，发动对自身360度范围的镰刀攻击。

冲刺锤击

挥动巨锤超玩家冲刺，攻击力高且附带追踪性，可用盾防御对其造成大硬直。



战法要点

这个魔物跟铁处女的大部分招式类似，出招速度，冲斩、冲刺锤击等招式躲避的难度甚至还不如前者，用盾防御后更是可对魔物造成长时间硬直，除了攻击力略高外没啥威胁。

新 青蛙国王



血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	2500
1	3750
2	5000
3	12500
4	15000
5	25000
6	30000
7	42500
8	50000
9	58375
10	66750
11	157500
12	165825
13	174050
14	217475
15	225800

可解体部位

四肢（低）、蛙头（低）

解体报酬	
咒部	蛙王之舌（魔人召唤）
凶咒部	蛙王之舌（魔人召唤）
凶咒部（稀有）	蛙王之足蹼（特殊弹）

弱点特性

弱点属性：雷

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
舌根	○/－	○/△	×/×	◎/○	○/△	×/△
其他	○/－	○/△	×/×	◎/○	○/△	○/△

攻击方式

后脚蹬

玩家位于其身后时必定使用的招式，没有明显准备动作，出招速度很快。

大跳跃

高高跃起压砸玩家，落地附带震地效果，看准时机可轻松回避。

高压水枪

喷出直线距离的高压水枪，此招有明显准备动作且锁定性和追踪性都不高。此招附带冻结效果。

回旋镖

国王两旁的回旋镖发出蓝光是本招的先兆，回旋镖的锁定效果不太好，几乎呈直线攻击，并且攻击速度较慢，一个翻滚即可轻松躲开。

蝌蚪炸弹

发射多组追踪性的蝌蚪炸弹，蝌蚪的移动速度很快且攻击力高，一定要尽量避免被打中，BOSS血量较少时发射的蝌蚪数量变多。此招附带冻结效果。



舌乱击

攻击前舌头会发出红光，之后挥动舌头攻击近距离玩家，及时躲开即可。

乱蹦

发狂般乱蹦乱跳，不过攻击范围仅为其自身附近，威胁很小。

滑行

发出蓝光后向前滑行，看到蓝光就及时远离BOSS本体，发动此招时大青蛙全身都有攻击判定，一定不要贪刀。

连续滑行

蓄力后进行来回多次滑行，持续时间长且转向性很强，尽量不要身处版边，使用地形隆起类供物可轻松躲避此招。

战法要点

对付大青蛙时站位很重要，比较安全的位置是其侧面，可以躲开后脚蹬和舌乱击，还可以顺便解体四肢。比较有威胁的招式为蝌蚪炸弹和连续滑行，躲避起来有一定难度，不过只要带上一个地形隆起类供物就可以轻松应对了，在高台上用远程类供物打也不失为一个好方法，只需要注意躲避BOSS的大跳跃攻击。

新 兔与龟



血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	3200
1	4800
2	6400
3	16000
4	19200
5	32000
6	38400
7	54400
8	64000
9	74720
10	85440
11	201600
12	212256
13	222912
14	278368
15	289024

可解体部位

左右前足车轮（低）、背部的拷问器具（低）、甲壳上的刺（中）

解体报酬	
咒部	嗜虐兔之甲壳（突击）
凶咒部	嗜虐兔之甲壳（突击）
凶咒部（稀有）	嗜虐兔之烟管（咆哮）

弱点特性

弱点属性：毒

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
全身	○/－	○/△	○/△	○/△	×/×	◎/○

攻击方式

大跳跃

高高跃起压砸玩家，追踪性很高，需持续跑动才能躲开。

殴打乌龟男

乌龟男被兔女殴打后左右摇晃身体攻击近距离玩家，类似青蛙国王的舌乱击，及时躲开即可。

地裂击

高抬前脚蓄力，砸地的同时向四周放出地裂攻击，不过攻击距离较短，看到准备动作后有足够的时间远离BOSS。

甲壳炮

向四周发射炮弹，落地后产生小幅爆炸，靠近BOSS反而比较安全。

旋转滑行

类似青蛙国王的滑行，需要持续躲避。此招能弹飞投掷类供物。

石化吐息

乌龟男缩回背壳里发出吐息，一边吐息一边缓慢移动，此招附带很强的石化效果。

防护罩

放出覆盖自身的巨大防护罩，对远程类供物有阻隔效果。



战法要点

青蛙国王的加强版，血高防厚是其特点。总体来说，这个魔物的招式并不丰富且动作很慢，除了旋转滑行可能会因为无法判断走向而躲避不及时外，其他招式基本很难命中玩家，其身后位置更是非常安全。不过即便玩家有不少攻击机会，对付这个BOSS依旧要花很多时间，原因在于其血量很厚，如果还要考虑到解体全咒部的话则更加麻烦，兔女位置的拷问器具高不说还很耐打，而且必须从侧面或后面攻击才能命中（从前面攻击会被受虐男挡住），再加上这个BOSS动不动就喜欢旋转滑行，对付起来很浪费时间。

懒惰

卡格依



血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	2900
1	4350
2	5800
3	14500
4	17400
5	29000
6	34800
7	49300
8	58000
9	67715
10	77430
11	182700
12	192357
13	202014
14	252271
15	261928

可解体部位

头（低）、双手（低）

解体报酬	
咒部	美少年之魔石（变身突进）
凶咒部	美少年之魔石（变身突进）
凶咒部（稀有）	美少年之残岩（特殊弹）

弱点特性

弱点属性：毒

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
头、腹部	○/–	○/△	○/△	○/△	×/×	◎/○
左右手	◎/–	○/△	○/△	○/△	×/×	★/○
左右脚	○/–	○/△	○/△	○/△	×/×	◎/○

攻击方式

挥拳

针对身前敌人的挥拳攻击，攻击次数和是否狂暴有关，体力不多时也会增加攻击次数。这招基本没有准备动作，近战时不能贪刀，打一轮后最好回避一次再继续进攻。此招附带石化效果。

翻滚攻击

原地小跳后变成球状追击玩家，使用盾牌格挡可令其倒地并进入大硬直状态，是反击的最好时机。这招攻击速度快、追踪性较强，体力较少时还会在翻滚到一半时接跳跃攻击，没有回避供物的情况下躲起来危险性较高。

突进

不变成球状直接冲向玩家，突进为直线型，没有追踪效果。这招用盾防住同样可对魔物造成巨大硬直。

石柱冲击波

利用手臂砸向地面引起地表变化，生成直线攻击玩家的石柱冲击波，只要向两侧不断地跑动就可以轻松回避。

岩石滚球

抬起手臂扔出两颗巨大的岩石球攻击直线方向的玩家。由于体积比石柱冲击波大，所以推荐使用盾牌来格挡，时间充裕的话也可以采用同石柱一样方式来回避。此技能与石柱冲击波一样，魔物攻击后都不会有太大的破绽，建议不要盲目追击。

石雨

通过咆哮将大量石块震到空中，之后石块会像下雨般掉落，地面会出现影子作为提示，及时跑远即可。

大爆发

蹲下蓄力后在身体周围发生猛烈爆炸，爆炸时会放射出大量石刃，被击中就会陷入石化状态，建议看到蓄力就立刻跑远，否则非死即伤。



战法要点

对付这类石头人（包括后面的杰克南瓜灯和冰精），主要就是针对其频繁使用的翻滚攻击，利用盾牌给其造成硬直，之后再用克制其属性的供物疯狂对咒部发动攻击，只要注意躲避它们的爆发性招式，击败它们毫无压力。由于几个石头人除了属性和少数招式有区别外，战法要点都大同小异，后面就不再赘述了。

新 三只小猪



血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	2300
1	3450
2	4600
3	11500
4	13800
5	23000
6	27600
7	39100
8	46000
9	53705
10	61410
11	144900
12	152559
13	160218
14	200077
15	207736

可解体部位

盾（低）、锤（中）、胸（中）

解体报酬	
咒部	猪兄弟之木盖（盾装备）
凶咒部	猪兄弟之木盖（盾装备）
凶咒部（稀有）	猪兄弟之鼻（特殊弹）

弱点特性

弱点属性：热（盾、胸）、毒（锤）

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
左右手	◎/–	◎/○	○/△	○/△	○/△	×/×
锤	○/–	○/△	○/△	○/△	×/×	◎/○
盾	×/–	◎/○	○/△	○/△	○/△	×/×
其他	○/–	◎/○	○/△	○/△	○/△	×/×

攻击方式

挥锤

挥动锤子攻击身前的玩家，攻击范围不大，会连续挥击1~3次，远离或处于其身后都很安全。

冲撞

分为直接冲撞和持盾冲撞两种，持盾冲撞的准备动作不明显且攻击范围大过直接冲撞，好在两种冲撞的速度都不快。用盾防御后可对其造成很大的硬直。

锤地攻击

抬起大锤锤击地面，同时放出冲击波，由于准备动作较明显，有足够的时间躲开。锤子被破坏后锤地时不再附带冲击波。

跳跃砸地

高高跃起追着玩家压砸地面，附带一定范围的震地效果，不过收招动作较慢，发动后续攻击时玩家受到震地效果的影响也差不多结束了，威胁不大。

旋转攻击

手持大锤原地旋转，攻击范围不大，并且出招前有明显准备动作，及时躲开即可。

投掷大锤

将手中的大锤扔出去攻击玩家，之后大锤会立于场中，此时可以攻击大锤对BOSS本体造成伤害，大锤受到一定程度的攻击后BOSS还会跑开一段时间，是集中火力输出的好时机。

喷吐毒球

吸气后喷吐三颗毒球，跑远或躲在其身后都会非常安全。

全方位属性攻击

旋转身体喷出大量毒球，其中还夹杂着石化球。由于这两种球的攻击距离很远且附带很高的异常属性值，被命中后很容易陷入异常状态，看到BOSS的吸气准备动作后要立刻远离。

战法要点

新增人形魔物中最没有威胁的一只，大部分招式都有明显的准备动作不说，出招还很慢，稍微注意走位就很难被它打到。全方位属性攻击算是较有威胁的招式，射程远覆盖面大，不能及时跑远就要紧贴在BOSS身后，其他招式在攻击后都有足够的硬直时间供玩家输出。

肯塔洛斯

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	2400
1	3600
2	4800
3	12000
4	14400
5	24000
6	28800
7	40800
8	48000
9	56040
10	64080
11	151200
12	159192
13	167184
14	208776
15	216768

弱点特性

弱点属性：冷

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
头、腹部、脚、屋顶	◎/–	×/×	◎/○	○/△	○/△	○/△
左右提灯	★/–	×/×	◎/○	○/△	○/△	○/△
马车	○/–	×/×	◎/○	○/△	○/△	○/△

可解体部位

头（低）、左右提灯（中）

解体报酬	
咒部	愈弓师之矢（投掷弹）
凶咒部	愈弓师之矢（投掷弹）
凶咒部（稀有）	愈弓师之废弃物（投掷弹）

攻击方式

踏地

抬起双腿蓄力后猛踏地面，对大范围目标造成伤害并吹飞目标。

突进

马蹄抬起做一个准备动作后向正前方疯狂乱窜，在乱窜过程中有几率修正方向，十分灵活。奔跑过程中，魔物会不断扔下炸弹阻碍玩家的追击，炸弹的伤害很高且附带燃烧效果，建议等其爆炸后再去追魔物。

火焰矛乱射

双脚高高抬起并蓄力之后投射大量火焰矛攻击中、远距离的目标。这招虽然攻击范围很大，但其脚下是死角，玩家可趁机近身猛攻。此招附带燃烧效果。

回旋攻击

将人身体钻进马车内，操控马车旋转起来向玩家追击，速度快且追踪性强，推荐使用盾进行防御，不仅可以将此攻击无效化，还能对魔物造成硬直，得到输出的机会。

炸弹乱扔

将身体缩进马车后，向玩家方向抛出大量炸弹，炸弹离玩家较近时就会发生爆炸，及时跑到马车背后去就能脱离危险。

放屁

在没有用盾牌阻止其回旋攻击就会衔接此技能，出招前会进行一段较长时间的喷气，之后爆发对自身周围的目标造成巨大伤害，看到准备动作后务必立即远离魔物。

踩踏



前脚在地面连踩数次，近距离有震动效果，同时会有小范围的冲击波判定，对近战玩家会造成一定影响，远程可以完全无视。

战法要点

该魔物的移动范围较大，玩家需要追着魔物满地图跑，带上瞬移类回避供物会让战斗轻松不少。攻击方面推荐使用冷属性的远程供物来打，在魔物使用回旋攻击时故意不用盾牌防御，待其追加使用放屁攻击时可在远距离安全输出。

凯特希

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	2500
1	3750
2	5000
3	12500
4	15000
5	25000
6	30000
7	42500
8	50000
9	58375
10	66750
11	157500
12	165825
13	174050
14	217475
15	225800

可解体部位

头（低）、腹部（中）、背部（中）

解体报酬	
咒部	任性王子之毛（隆起）
凶咒部	任性王子之毛（隆起）
凶咒部（稀有）	任性王子之爪（血）

弱点特性

弱点属性：无

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
全身	○/–	○/△	○/△	○/△	○/△	○/△

攻击方式

猫爪

直线范围地面凸起数个巨大猫爪攻击玩家，要躲开这招就尽量往魔物的两侧跑，这招的实际攻击距离比想象中要远得多，千万不要觉得自己离得够远了就放松警惕。

潜行冲刺

冲撞玩家的攻击方式，不过冲到一半时会突然消失，然后从其他方向偷袭玩家，我们可以从小地图上看到魔物的动向。用盾防御住撞击后会对魔物造成大硬直。

追击抓挠

不断追着玩家并用爪子抓挠，魔物的移动速度很快，加上这招不能用盾防御，即使用建筑物卡视角都很容易被追上，使用瞬移类回避供物及时跑远是个不错的办法。

怨念球

蓄力后放出数枚追踪性很强的怨念球攻击玩家，这招攻击力非常高，不过球体本身移动速度很慢，可跑远待其消失后再作打算。

猫炸弹

朝四个方向发射多组不带追踪属性的猫炸弹，猫炸弹的移动速度较快，与魔物拉开距离后躲起来会比较轻松。



战法要点

对付这个魔物的要点就是速战速决，越拖到后面对玩家越不利。这个魔物的难点在于其追击抓挠这个招式，一旦使用出来很难躲避，而且这招的持续时间还长。不过好在该魔物的大部分攻击都是物理系，建议装备提高物理防御的刻印和铠甲来打，这样一来除了怨念球，其他招式基本就打不动我们了。

贪食

哈庇



血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	3400
1	5100
2	6800
3	17000
4	20400
5	34000
6	40800
7	57800
8	68000
9	79390
10	90780
11	214200
12	225522
13	236844
14	295766
15	307088

可解体部位

头（低）、双翼（低）

解体报酬

部位	报酬
咒部	贵妇之花饰（咆哮）
凶咒部	贵妇之花饰（咆哮）
凶咒部（稀有）	贵妇之肉翅（特殊弹）

弱点特性

弱点属性：热

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
头、双翼	◎/–	★/○	○/△	○/△	○/△	○/△
其他	○/–	◎/○	○/△	○/△	○/△	○/△

攻击方式

地震践踏

抬起脚全力践踏地面，这招附带震地效果，会让靠近的玩家产生硬直。由于出招迅速不容易判断躲避时机，近战时一定要注意保持血量，被震地后遭到追击还是很疼的。

突进

朝玩家飞奔，利用身体撞击玩家，当体力下降后经常使用这招，用盾牌格挡后会对其造成很大硬直。当魔物体力不多时，使用这招后会摔倒在地，这时也是输出的好时机。

吞食

翅膀抬高后开始深吸气，吞食第一个吸到嘴边的生物，之后在嘴中咀嚼并造成连续伤害，最后吐出时还会造成一次大伤害。可吞食的生物包括小型魔物和玩家，并且当它在吞食生物时是没有任何防备，此时可以疯狂进行输出，另外攻击魔物的翅膀可以打断这招。针对其吞食的特点，我们可以故意留下部分小怪不做清理，这样不但可以保证自身的安全，还能创造出不少攻击的机会。

爆发

受到一定伤害后魔物会在原地发狂，脚在地上连续踩踏，翅膀高高扬起，没有对玩家的主动攻击性，但是靠近的话会被踩中受到巨大伤害。

啄击

瞄准近距离的玩家进行疯狂地啄击，当体力下降时啄击次数会有所提升，建议向魔物的身后翻滚，否则即使用盾防御，也很容易被啄到背后破防，算是伤害不高，但比较棘手的招式。

喷吐肉球

向前方扇形范围喷吐数枚肉球，这招对远程攻击到玩家比较有威胁，尽量保持在其侧面或身后攻击可安全避开此招。

空中啄击

飞行状态时使用的技能，瞄准地面的玩家进行啄击，锁定住魔物并进行左右回避即可轻松避过，没有信心的玩家可以开盾防御。

空中爪击

飞行状态时使用的技能，瞄准地面的玩家进行冲刺爪击，此招不能用盾防御。

空中龙卷

飞行状态时使用的技能，在空中大笑后发出略带追踪性的龙卷风，提前跑开即可。

战法要点

与该魔物作战，最重要的就是尽快解体它的翅膀，这样可以令其无法飞行。该魔物的弱点属性为热，用对应属性的供物快速解体部位后可让战斗变得轻松很多，面对无法腾空的哈庇，我们只需要注意突进和啄击即可安全地与其战斗。

贝西蒙斯



血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	4000
1	6000
2	8000
3	20000
4	24000
5	40000
6	48000
7	68000
8	80000
9	93400
10	106800
11	252000
12	265320
13	278640
14	347960
15	361280

可解体部位

左右树枝（低）、后枝（低）

解体报酬

部位	报酬
咒部	饥民之果（树木变生）
凶咒部	饥民之果（树木变生）
凶咒部（稀有）	饥民之涡叶（特殊弹）

弱点特性

弱点属性：热

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
左右树枝、后枝	◎/–	★/○	○/△	○/△	○/△	×/×
骑士本体	○/–	◎/○	○/△	○/△	○/△	×/×
其他	○/–	◎/○	○/△	○/△	○/△	×/×

攻击方式

树枝攻击

用树枝对前方进行横扫攻击，攻击速度和攻击范围都不出众，不过由于该魔物不好分清楚前后，因此近战时尽量绕着圈打。

压砸

原地跳起然后压向远处的玩家，速度较快，但压砸的移动范围不广，只要离魔物远点就没什么危险。

召唤苹果怪

召唤追着玩家攻击的苹果怪，移动速度和攻击力都很一般，但会给远程攻击的玩家造成一定困扰，建议优先将其干掉后再攻击BOSS。



旋风

进行蓄力后朝前后左右四个方向发出带追踪性质的旋风，可用障碍物阻挡或跑远等其自动消失。

种子机关枪

从树枝上的苹果嘴里喷射种子攻击玩家，带一定追踪性能，不过种子的移动速度很慢，可以轻松躲开。此招附带毒化效果。

战法要点

该魔物的行动比较缓慢，所有招式的威力都不算高，因此打起来没什么难度。近身时主要树枝攻击和压砸这两招，旋风有很明显的蓄力动作，及时跑开即可。召唤出来的苹果怪会很大程度阻挠玩家的行动，不过血量不多，建议第一时间清理掉。

德瓦夫

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	2900
1	4350
2	5800
3	14500
4	17400
5	29000
6	34800
7	49300
8	58000
9	67715
10	77430
11	182700
12	192357
13	202014
14	252271
15	261928

可解体部位

上中下层木桶（低）、酒杯×2（低）、木槌×2（低）

解体报酬	
咒部	碳矿工之杯（地形变生）
凶咒部	碳矿工之杯（地形变生）
凶咒部（稀有）	碳矿工之货车（突击）

弱点特性

弱点属性：热

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
木桶	○/–	◎/○	○/△	○/△	○/△	×/×
木槌、酒杯	◎/–	★/○	○/△	○/△	○/△	×/×

攻击方式

跳锤

跳起来朝着玩家方向重重锤下，攻击力高且范围较大，锤击时附带震地效果，短时间无法行动。对付这招最好的办法是看到其跃起后就往它身后跑并及时使用翻滚躲避。

前冲锤击

有较明显的准备动作，前冲距离不算远，看到这招的准备动作时就往其身后跑，待其转向并前冲时侯绕开即可，还可以趁机进行反击。

解体攻击

三个矮人原地解体，朝着自身三个方向压砸并攻击。此招发动速度快，准备动作不明显，近战时建议不要贪刀，平时远离该魔物，找准空隙再攻击就不会被这招打到。

旋转

自身旋转并追着玩家攻击，这招速度很快并带有很强的追踪性，躲避的难度很高，建议用盾进行防御，成功防御后魔物会出现很大的硬直，是进攻的绝佳时机。



毒爆

原地起跳后下方爆炸，爆炸范围不大但威力很高，远离魔物脚下就没有威胁了。此招附带毒化效果。

喝酒

魔物受到一定伤害后，最上方的矮人会开始喝酒，喝酒后追加锤追击和空间变化（毒化）两种攻击方式，破坏酒杯后不再发动该招式。

锤追击

摇摇晃晃追着玩家用双锤进行左右锤击，不过这招移动速度慢不说，攻击范围也仅为魔物的左右两侧，躲避起来很轻松，破坏双锤后不再发动该招式。

空间变化（毒化）

释放全屏毒雾，期间玩家会不断累积毒属性蓄积值，一定时间后处于中毒状态，破坏酒杯后不再发动该招式。

战法要点

这个家伙和拉布列康的打法类似，依旧是趁着用盾防御其旋转攻击后造成的硬直时间进行强力输出，第一时间破坏掉双锤和酒杯可以减少其发动追加招式。

欧卡



血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	3200
1	4800
2	6400
3	16000
4	19200
5	32000
6	38400
7	54400
8	64000
9	74720
10	85440
11	201600
12	212256
13	222912
14	278368
15	289024

弱点特性

弱点属性：冷（身体）、雷（武器）

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
武器	◎/–	×/–	×/–	★/–	×/–	×/–
武器的把手	○/–	×/–	×/–	★/–	×/–	×/–
帽子	◎/–	×/×	★/○	○/△	○/△	○/△
其他	○/–	×/×	◎/○	○/△	○/△	○/△

可解体部位

帽子（低）、武器（低）

解体报酬	
咒部	厨师之帽（地形变生）
凶咒部	厨师之帽（地形变生）
凶咒部（稀有）	厨师之火锅（隆起）

攻击方式

斩击

挥动武器斩向玩家，从抬手到挥砍的间隔较长，我们有足够的时间移动到魔物背后进行躲避。

压砸攻击

原地坐下压砸玩家，准备动作较短，不过攻击范围并不大，只要近战不贪刀还是很容易躲避的。

后退压砸

玩家处在魔物身后时发动的攻击，后退距离视玩家距离而定。压砸的攻击范围较大，且附带震地效果，不过由于魔物的动作比较慢，即便被震地效果波及也没什么威胁。

跳砍

原地跳起纵斩玩家，追踪性非常高且跳跃距离很远，好在纵斩的攻击范围不大，如果没有及时找到障碍物掩护的话，就尽量横向翻滚。



冲刺

以较快的速度前冲，有时还会在冲刺时追加斩击，看准时机翻滚躲避即可。这招伤害不高，就算被命中也不致命。

抛食物

在身前形成火坑，用武器在火坑里寻找一段时间后抛出数块巨大的食物攻击玩家。抛出来的食物数量很多，即使用盾防住其中的部分，也会被旁边的食物波及到，不推荐用盾防御。不过魔物身后是盲区，只要与其距离不是很远，趁魔物在火坑里寻找食物的这段时间跑到其身后不是难事。

火坑群

准备动作和抛食物一样，会在身前形成火坑，最后地面会不断在玩家脚下出现火坑并爆发，只要不断移动就不会中招。需要注意的是，这一招的热属性蓄积值很高，不小心命中很容易陷入异常状态。

战法要点

行动缓慢但很耐打的魔物。由于大部分招式的动作都很慢，因此有足够的时间进行躲避，尽量保持在其侧面就能避免被大部分攻击命中。需要注意的是火坑群会对全场敌我进行攻击，在奔跑时不要被小怪或同伴脚下冒出来的火坑给打到了。

新 汉赛尔与葛丽特



血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	2900
1	4350
2	5800
3	14500
4	17400
5	29000
6	34800
7	49300
8	58000
9	67715
10	77430
11	182700
12	192357
13	202014
14	252271
15	261928

可解体部位

头×2（低）、手×2（低）

解体报酬	
咒部	蝗虫兄妹之乳脂肪（魔人召唤）
凶咒部	蝗虫兄妹之乳脂肪（魔人召唤）
凶咒部（稀有）	蝗虫兄妹之翅（特别）

弱点特性

弱点属性：无

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
全身	○/–	○/×	○/×	○/×	○/×	○/×

攻击方式

横向挥手

兄妹都会使用的招式，挥手范围囊括场景大部分区域，正面最远位置是安全区域，利用回避类供物也能轻松躲开。

拍地（兄）

举起左手拍地并发出扇形范围冲击波，手掌落地处的横向范围是安全区域。

直拳（兄）

以速度较快的直拳攻击玩家，由于场景较小，因此这招的攻击范围相对较大，看到收拳的动作后要立即做好回避的准备，这招的伤害很高。

喷吐蝗虫（妹）

分为直线喷吐和扫射喷吐两种形式，前者没有明显准备动作，要随时提防；后者扫射时移动速度较慢，躲起来比较轻松。



插地（妹）

将手插入地面，之后地下冒出大量树枝攻击玩家。

天降糖块

长时间吸气后向天空喷吐糖块，被落下的糖块击中后会处于全身沾糖的状态，此时移动速度变慢，需要用回避或咆哮来解除状态。吸气时对BOSS猛攻可以打断出招，对其造成超大硬直。

吞噬

玩家在沾糖的状态下被横向挥手命中后就会被吞噬，这招伤害很高，为保证安全，一定要尽快把身上的糖块给清理掉。

糖块喷射

BOSS在高房子处出现，吸气后向场地里喷射三次糖块，其头下方是安全区域。

战法要点

这个魔物分为兄妹二人，哥哥头上是黄色的糖块、左手肥大；妹妹头上的红色的糖块、右手肥大。兄妹的招式差别较大，一定要看清楚自己面对的是谁。对付哥哥时主要注意直拳攻击；妹妹比较有威胁的招式则是插地攻击，其他时候尽量在它们的头下攻击会相对安全。需要注意，兄妹俩的血量是加在一起的，不过咒部和凶咒部却是分开的，想全解体就得把伤害平均分配在二人身上。

生欲

杰克南瓜灯



血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	2900
1	4350
2	5800
3	14500
4	17400
5	29000
6	34800
7	49300
8	58000
9	67715
10	77430
11	182700
12	192357
13	202014
14	252271
15	261928

可解体部位

头（低）、双手（中）

解体报酬	
咒部	死亡士兵之炎岩（变身突进）
凶咒部	死亡士兵之炎岩（变身突进）
凶咒部（稀有）	死亡士兵之护手（特殊弹）

弱点特性

弱点属性：冷

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
头、腹部	○/–	×/×	◎/○	○/△	○/△	○/△
左右手	◎/–	×/×	★/○	○/△	○/△	○/△
左右脚	○/–	×/×	◎/○	○/△	○/△	○/△
盾	×/–	×/×	×/×	×/×	×/×	×/×

攻击方式

挥拳

用拳头对近距离玩家进行攻击，挥拳时地面还会出现火柱，并且每一拳都会针对玩家所在位置有所微调，回避起来比较麻烦。此招附带燃烧效果。

翻滚攻击

招式与卡格依的类似，同样会将自己的身体变为球状向玩家翻滚冲击，同时会根据玩家的位置调整自己的方向，张开盾牌格挡是最好的办法。不过这只魔物翻滚时全身带火，近战一定不要在此时贪刀。

火柱追击

此招与卡格依的岩石滚球相似，只是将岩石球变为了直线火柱，横向跑动即可回避。此招附带燃烧效果。

火焰拳

伸出右手瞄准玩家进行蓄力，之后向玩家发射数个拳头，攻击速度快，追踪性能很高，发射数量会随魔物体力下降而增加。在空旷的地方这招很难躲避，最安全的方法是躲到掩体后面。

召唤盾牌

召唤一块盾牌挡在身前，可以抵挡来自正面的攻击。

火焰突进

全身附带火焰直接向玩家冲来，略带踪效果，这招用盾防住可以对魔物造成大硬直。不过当魔物手持盾牌冲过来时是会产生爆炸效果的，此时即便使用盾牌格挡依旧会受伤。突进停下来时，地面还会出现一团向四周扩散的火焰，不要第一时间靠近魔物。

炎之波动

在原地积蓄能量后引发的巨大爆炸，攻击范围也较大，伤害也很高，被击中会陷入燃烧状态，及时远离魔物即可无视此招。



新 小红帽



血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	3000
1	4500
2	6000
3	15000
4	18000
5	30000
6	36000
7	51000
8	60000
9	70050
10	80100
11	189000
12	198990
13	208980
14	260970
15	270960

可解体部位

枪（低）、头（低）、身后的锁链×4（低）

解体报酬	
咒部	附身者之豪枪（枪）
凶咒部	附身者之豪枪（枪）
凶咒部（稀有）	附身者之朱眼（隆起）

弱点特性

弱点属性：无

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
全身	○/–	○/△	○/△	○/△	○/△	○/△

攻击方式

枪连击（骑士模式）

用长枪和利爪对玩家发动多次攻击，攻击范围和位移距离较大，即使在其身后也不一定安全，最好的办法是远离BOSS。

突进（骑士模式）

有时是单纯的突进，有时在突进后用枪攻击，突进的速度不太快，躲起来压力不大。用盾防御后会对其造成明显硬直。

大咆哮（骑士模式）

有明显蓄力动作，看到后立即远离BOSS身边，否则会被咆哮吹飞。

圣枪（骑士模式）

有很长时间的准备动作，最后将枪插入地面放出追踪性很高的红色电球，碰到后会被地面突起的巨枪攻击。此招威力很高，躲避起来难度也很高，建议配合羽毛类供物进行长时间瞬移，直到红色电球消失。

旋风（魔女模式）

向前后左右四个方向放出带追踪性的旋风，不过旋风追踪性较低且移动速度很慢。

直线电击（魔女模式）

向玩家发射直线的电流，此招攻击速度很快且附带感电效果，看到起手动作后要立刻停止攻击专心回避。

毒球（魔女模式）

朝玩家发射数个毒球，被此招命中后有几率不会倒地，因此很容易出现被后续毒球连续命中的情况，在躲避时不要掉以轻心，确定躲开所有攻击后再进行反击。此招附带毒化效果

红色冲击波（魔女模式）

BOSS跪地并放出两道红色电流攻击地面，之后地上会出现数个红色的区域，在很短的时间内，红色区域会爆发出冲击波，从看见红色区域到爆发冲击波的间隔较短，身处红色区域时要第一时间移开。

激光乱射（魔女模式）

小红帽的大招，出招前屏幕会被红雾包裹，此时BOSS会进行一段很长时间的蓄力，完成蓄力后天空会不断降下红色激光攻击玩家，攻击力媲美骑士模式发动的圣枪，没有回避类供物支持的话，很容易被连续命中导致濒死。不过这招是可以打断的，在其蓄力过程中不断攻击即可，进入心眼模式可以无视红雾的干扰迅速找到BOSS的位置。

战法要点

小红帽会在骑士模式和魔女模式之间不停转换，不同模式下的攻击方式完全不同。骑士模式下以突进和近身攻击为主，并且该模式下的小红帽免疫投掷类供物的攻击。圣枪是该模式下最具威胁的一招，追踪性非常高，建议带上可以瞬移的羽毛来应对。魔女模式的攻击方式很丰富，其中直线电击和激光乱射的躲避难度较大，前者在电击发出前会不断锁定玩家，需要在电击发射的瞬间进行躲避才行；后者在发动后虽然地面会出现红色区域作为提示，但安全起见还是建议用瞬移来躲。

鬼灵



血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	2500
1	3750
2	5000
3	12500
4	15000
5	25000
6	30000
7	42500
8	50000
9	58375
10	66750
11	157500
12	165825
13	174050
14	217475
15	225800

可解体部位

头发（低）、腹部（低）、背部（低）

解体报酬	
咒部	夜游之碎衣（集敌）
凶咒部	夜游之碎衣（集敌）
凶咒部（稀有）	夜游之红玻璃（特殊弹）

弱点特性

弱点属性：无

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
全身	○/–	○/△	○/△	○/△	○/△	○/△

攻击方式

针刺攻击

朝玩家方向发射针刺，速度快且追踪性较高，即使是远距离也很容易中招，用盾防御是最简单的方法，如果有回避类供物躲起来也比较轻松。

追踪弹

发射数枚追踪弹攻击玩家，追踪性能不俗，建议利用场景里的障碍物进行躲避，或者直接跑远待其消失。此招附带诅咒效果。

潜行冲撞

自身变成透明状后撞击玩家，此招追踪性强、速度快且不能用盾防御，躲避起来也非常困难，尽量熟悉其攻击动作后再做打算。

幽灵集结

地面出现圆形攻击范围，走进该范围就会被召唤而出的幽灵攻击，远离即可。

隐身

潜地后进入隐身状态，只有进入心眼状态下才能看到本体。

鬼火

发出带追踪性的鬼火攻击玩家，攻击力很高，被命中后还会陷入燃烧状态。不过鬼火的移动速度较慢，看到后立即跑远就是。

烟雾

放出黑色烟雾污染画面，进入心眼模式或长按L键都能发现魔物的踪迹，不太影响作战。



战法要点

比较难缠的一个魔物，潜行冲撞以及隐身后的威胁都很大，追踪弹和鬼火的威力都很高，建议远离待其消失后再做反击。其他招式虽然躲避起来比较困难，但好在攻击力不算高，带上足够的回复类供物就能磨死它。

独角兽



血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	2800
1	4200
2	5600
3	14000
4	16800
5	28000
6	33600
7	47600
8	56000
9	65380
10	74760
11	176400
12	185724
13	195048
14	243572
15	252896

弱点特性

弱点属性：雷

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
头部、身体、左右脚	◎/–	○/△	×/×	◎/○	○/△	○/△
马车	○/–	○/△	×/×	◎/○	○/△	○/△
左右手的刀刃、左右货架之盾	○/–	○/△	×/×	★/○	○/△	○/△

可解体部位

头部的角（低）、左右手的刀刃（中）、左右货架之盾（低）

解体报酬

咒部	铠骑士之碎枪（追踪弹）
凶咒部	铠骑士之碎枪（追踪弹）
凶咒部（稀有）	铠骑士之箭羽（投掷弹）

攻击方式

踏地

抬起双腿蓄力后猛踏地面，对大范围目标造成伤害并吹飞目标。

突进

马蹄抬起做一个准备动作后向正前方狂奔，狂奔过程中会不断转向朝玩家的方向冲过来，躲避起来压力很大。突进途中还会从马车里扔出冰块，冰块虽然落地即碎，不过由于魔物几乎在不停地追击玩家，因此也很容易被冰块砸到，冰块附带冻结效果。

跳跃斩

做出蓄力的动作后朝玩家飞奔过来，到玩家面后用手中的利刃进行斩击，此招附带冻结效果。

冰矛乱射

双脚高高抬起并蓄力之后投射大量冰矛攻击中、远距离的目标。这招虽然攻击范围很大，但其脚下是死角，玩家可趁机近身猛攻。此招附带冻结效果。

冲击波

蓄力后手插地放出多道带追踪效果的冷属性冲击波，正面躲避难度较高，在看到蓄力动作后及时跑到魔物身后就安全了。

防护罩

放出可抵挡远程攻击的防护罩，一定时间后消失。



战法要点

虽然长相和肯塔洛斯相似，但这只魔物的攻击频率明显更高，由于它的攻击没有什么破绽，因此用盾牌防御其跳跃斩就变成了强有力的对抗方式。冰矛乱射、追踪弹等招式正面躲起来都比较难，不过及时躲到魔物背后就会非常安全，多跑动是对付该魔物比较好的应对方式。

冰精



血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	2900
1	4350
2	5800
3	14500
4	17400
5	29000
6	34800
7	49300
8	58000
9	67715
10	77430
11	182700
12	192357
13	202014
14	252271
15	261928

弱点特性

弱点属性：雷

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
头、腹部	○/–	○/△	×/×	◎/○	○/△	○/△
左右手	◎/–	○/△	×/×	★/○	○/△	○/△
左右脚	○/–	○/△	×/×	◎/○	○/△	○/△

可解体部位

头（低）、双手（中）

解体报酬

咒部	骑士团之冰石（变身突进）
凶咒部	骑士团之冰石（变身突进）
凶咒部（稀有）	骑士团之投石（特殊弹）

攻击方式

挥拳

用拳头对近距离玩家进行攻击，攻击次数和是否狂暴有关，体力不多时也会增加攻击次数，并且每一拳都会针对玩家所在位置有所微调。此招附带冻结效果。

翻滚攻击

将自己的身体变为球状向玩家翻滚冲击，同时会根据玩家的位置调整自己的方向，用盾牌格挡能对其造成大硬直。不过这只魔物翻滚时全身带冰，近战一定不要在此时贪刀。

冰柱追击

此招与杰克南瓜灯的火柱追击相似，只是将火柱变为了冰柱，横向跑动即可回避。此招附带冻结效果。

冰刺攻击

喷吐寒气制造一串冰刺攻击玩家，这招攻击速度快且追踪性能高，躲避起来比较困难，建议用盾来挡。此招附带冻结效果。

雪球

喷出寒气制造出雪球攻击直线方向的玩家。由于制造雪球需要一定时间，及时跑开问题不大，实在不行也可以用盾防御。

大爆发

蹲下蓄力后在身体周围发生猛烈爆炸，爆炸时会放射出大量冰刃，被击中就会陷入冻结状态，及时跑远可保安全。





菲尼克斯



血量

各难度体力基础值一览	
难易度	体力基础值
0	2500
1	3750
2	5000
3	12500
4	15000
5	25000
6	30000
7	42500
8	50000
9	58375
10	66750
11	157500
12	165825
13	174050
14	217475
15	225800

可解体部位

头（高）、尾部（高）

解体报酬	
咒部	焰老姬之尾羽（追踪弹）
凶咒部	焰老姬之尾羽（追踪弹）
凶咒部（稀有）	焰老姬之赤衣（突击）

弱点特性

弱点属性：冷

伤害吸收与异常状态吸收						
部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
尾部	◎/–	×/×	★/○	○/△	○/△	○/△
其他	○/–	×/×	◎/○	○/△	○/△	○/△

攻击方式

旋转突进

略向上飞高之后旋转身体向玩家猛烈冲撞，用盾防御后可以使其掉落到地上出现大硬直，创造反击的机会。此招附带燃烧效果。

火球

在滑空的同时快速靠近玩家，发射出3颗伤害一般的火球，同时地面会产生燃烧效果。使用这招时魔物会降低飞行高度，因此回避后可以进行反击。

火龙卷

向玩家放出火焰龙卷风，龙卷风附带很高的燃烧效果，看到后要立刻拉开距离，待龙卷风消失后再考虑进攻，这招无法用盾防御。

火之粉

停留在高空降下大量火粉，火粉数量虽然很多，但是由于这招覆盖面积大导致其密集程度很低，只要不停跑动就基本不会被命中。当然，如果有拼血的觉悟的话，也可以锁定魔物用远程供物猛攻。此招附带燃烧效果。



大爆炸

用火焰包裹自身进行蓄力，此时玩家可以利用远程供物进行攻击，用近战攻击时要算好其爆发时间提前跑开。爆炸威力极大，爆炸后还会放射追踪性较高的火球攻击玩家，要做好躲避的准备。此招附带燃烧效果。

空间变化（燃烧）

整个战斗区域被热属性结界覆盖，让所有目标陷入燃烧状态持续减血。

起死回生

使用了大爆炸或魔物体力下降到一定程度时会进入假死状态，在这个状态时是无法锁定的，一定段时间后魔物会突然腾空而起对自身周围的玩家造成巨大伤害，因此在没有看到死亡特效前不要贸然靠近，以免被误伤。此招附带燃烧效果。

战法要点

这只魔物可看作佩加萨斯的热属性版本，基本行动模式都和佩加萨斯一样，战法方面依旧是靠盾防御后的大硬直和利用属性克制的供物来作战，带上热属性铠甲会让战斗更加轻松。

神

罗穆路斯神的思念＆赛尔特神的思念





血量

各难度体力基础值一览（罗穆路斯神）		
难易度	罗穆路斯神体力基础值	赛尔特神体力基础值
0	3500	3000
1	5250	4500
2	7000	6000
3	17500	15000
4	21000	18000
5	35000	30000
6	42000	36000
7	59500	51000
8	70000	60000
9	81725	70050
10	93450	80100
11	220500	189000
12	232155	198990
13	243810	208980
14	304465	260970
15	316120	270960

可解体部位（罗穆路斯神＆赛尔特神）

头（低）、翅膀（低）

解体报酬	
咒部	圣神之胎毛（追踪弹）＆邪神之胎毛（追踪弹）
凶咒部	圣神之胎毛（追踪弹）＆邪神之胎毛（追踪弹）
凶咒部（稀有）	圣神之光羽（特别）＆邪神之光羽（特别）

弱点特性（罗穆路斯神＆赛尔特神）

弱点属性：无

伤害吸收与异常状态吸收						
部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
全身	○/–	○/△	○/△	○/△	○/△	○/△

攻击方式

光球/暗影球

在自身周围放出大量球体，在一段较长的准备时间后所有球体朝四周快速发射，并且至少会有1～3个球体会朝着玩家所在方向飞来，由于球体追踪性能较高，建议用盾防御。

长鞭横挥

离魔物较近时使用的招式，攻击范围较广不过动作较慢，有足够的反应时间进行翻滚躲避。

长鞭纵斩

挥舞手中的鞭状物纵向斩地，攻击距离较长，抬起鞭状物时触发的地裂也带攻击判定。这招攻击力非常高，走魔之臂路线的玩家如果不想办法增加防御力，很可能被这招打残。

追踪弹

两个神分别会使用不同颜色的追踪弹攻击玩家，移动速度快且追踪性能很强，建议靠场景中的掩体来抵消攻击。

天罚

邪恶或神圣的落雷从天而降攻击玩家，雷击落下前地面会出现光点，及时躲开即可。

闪光

类似格里芬的招式，一段时间内模糊玩家的视野，可进入心眼模式撑过这段时间。

神域

魔物受到一定伤害睁眼后追加的招式，魔物会原地舞动双手，并以自身为原点发出邪恶或神圣的可见声波，声波扩散的范围非常大，要么及时远离，要么就猛攻取消魔物的攻击动作。

战法要点

两个神的攻击手段类似，因此就放到一起来说了。鉴于该魔物的攻击力不俗，且部分招式为雷属性，因此带上“雷神之护身符”是很有必要的。魔物的招式里最具威胁的是长鞭纵斩和追踪弹这两招，前者尽量远离魔物即可保证安全，后者躲避起来难度较大，实在不行可以考虑使用回避类供物。神域虽然攻击范围大，不过依靠回避类供物可轻松躲过，更是可以在两次攻击的间隔时间内对魔物进行输出。

其他

人狼



血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	2500
1	3750
2	5000
3	12500
4	15000
5	25000
6	30000
7	42500
8	50000
9	58375
10	66750
11	157500
12	165825
13	174050
14	217475
15	225800

弱点特性

弱点属性：冷

可解体部位

头（低）、右手（低）

解体报酬	
咒部	奇兵之犬齿（特殊弹）
凶咒部	奇兵之犬齿（特殊弹）
凶咒部（稀有）	奇兵之兽毛（咆哮）

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
头	◎/–	×/×	◎/○	○/△	○/△	○/△
右手	◎/–	×/×	★/○	○/△	○/△	○/△
其他	○/–	×/×	◎/○	○/△	○/△	○/△

攻击方式

气刃

站立状态时在手中蓄气后按照右勾拳→左勾拳的方式进行2连击，同时手中会发出气刃，追击远处直线上的玩家，气刃可以用盾挡下，也可以横向跑动来回避。这个招式破绽很小，建议放弃反击、专心回避。高难度下或魔物血量下降到一定程度后，它会连续多次使用此招式。此招附带燃烧效果。

突进

和地狱三头犬的突进完全相同。面向玩家时，右爪在地面连挠2次之后进行高速冲刺，冲刺略带追踪性，使用盾牌防御可对其造成大硬直。此外，这招之后会有一定几率追加跳跃压砸，根据影子来判断魔物的位置后进行回避即可。

挥击

挥动巨大爪子，对近战的玩家造成伤害，使用略频繁，如果太贪刀很容易被攻击到，当看到魔物抬起爪子时就要开始回避了。



右臂解放

压低身体后蓄力，利用右臂生长出的毛发从地下追击玩家，追踪性能很强，尽可能地用大角度的翻滚来回避。如果离魔物较近的话可以绕道其背后，这里是比较安全的区域。

火焰放射

这招跟地狱三头犬的雷射线大同小异，只是将雷属性的电击变为了火焰，此招附带很强的燃烧效果。

炎爆

朝自己身下吐出高温的火炎，将自己身体反弹到空中，此技能专门针对近战玩家，伤害巨大，看到其有蓄力准备动作就一定要及时跑开。此招附带燃烧效果。

战法要点

基本战法与地狱三头犬相同，关键点还是在利用盾牌防御它的突进，在其硬直时进行反击，详情可参照地狱三头犬的战法要点。

摩根勒菲



血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	2400
1	3600
2	4800
3	12000
4	14400
5	24000
6	28800
7	40800
8	48000
9	56040
10	64080
11	151200
12	159192
13	167184
14	208776
15	216768

弱点特性

弱点属性：冷（热形态时）、雷（冷形态时）、石（雷形态时）

可解体部位

头（中）、蛇头（中）、腹部（高）

解体报酬	
咒部	魔女之发夹（异常）
凶咒部	魔女之发夹（异常）
凶咒部（稀有）	魔女之装饰玉（特殊弹）

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
头、蛇头、腹部	◎/–	○/△	○/△	○/△	○/△	○/△
其他	○/–	○/△	○/△	○/△	○/△	○/△

攻击方式

属性魔法

站立形态下常用的招式，会使用热、冷、雷的其中一种属性魔法攻击玩家。热属性和冷属性均为魔法弹，攻击后会在地面生成对应属性的区域，踩上去会积累异常属性值；雷属性为直线雷击，射程极远且附带穿透效果，躲避不及可用盾牌防御。离魔物较近的话可以考虑翻滚到其身后，这里可以非常安全地对其发动攻击。三种属性的魔法攻击都分别附带对应属性的异常状态效果。

旋转攻击

站立形态时使用的技能，与魔法追击完全相同，是魔物站立时针对近战玩家所使用的招式，近战不贪刀就不容易被击中。

突进

爬行形态时常用的招式，疯狂追击并使用双爪攻击玩家，追踪性非常强，使用盾牌防御后可以造成其短暂的硬直，而看准时机向两侧翻滚能够获得更多的攻击时间。

魔法追击

爬行形态时常用的招式，玩家离魔物较近时，它就会旋转身体并使用对应属性的魔法攻击其周围的玩家。这招伤害不高，出招前有比较明显的准备动作，熟悉后可以故意走到其攻击范围内引诱其使用该技能，换来一段输出的时间。三种属性的魔法攻击都分别附带对应属性的异常状态效果。

属性冲击波

爬行形态时常用的招式，魔物捶地并向朝前方扇形范围放出对应属性的冲击波，此招附带很强的异常状态效果且无法用盾防御。

石化光线

使用这招时会有头部收集光线的蓄力动作，随后发出光线，使自身正面方向的所有生物陷入石化状态，用盾可以防御，进入心眼模式也可以安全地躲过这招。

大蛇召唤

从腹部吐出巨大的蛇钻入地下，之后会从玩家所在位置附近伸出4只蛇头，其中一只必定从玩家脚下出现，伤害很高。可看准地面的颜色变化进行翻滚，但要注意翻滚的方向，不要滚到其他蛇头上去了。

战法要点

该魔物受到一定伤害后，就会在站立形态和爬行形态间不断切换，不同形态下攻击方式也有所区别。我们的主攻时机是其站立形态使用属性魔法的时候，针对其杀伤力最强的雷魔法，玩家可以佩戴“雷神之护身符”来应对。爬行形态时可以多用盾防御它的突进攻击，不过该魔物有可能会突进到一半立即使用属性冲击波，此时要立刻收盾跑远。

新 塔莉亚

血量

各难度体力基础值一览	
难易度	体力基础值
0	3000
1	4500
2	6000
3	15000
4	18000
5	30000
6	36000
7	51000
8	60000
9	70050
10	80100
11	189000
12	198990
13	208980
14	260970
15	270960

可解体部位

胸（低）、右手（低）、背部的花×4（低）

解体报酬	
咒部	沉眠教主之蔓藤（隆起）
凶咒部	沉眠教主之蔓藤（隆起）
凶咒部（稀有）	沉眠教主之花（寄生）

弱点特性

弱点属性：雷

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
全身	○/–	○/△	×/×	◎/○	○/△	○/△

攻击方式

瞬移

从远处瞬间移动到玩家面前，对远程攻击为主的玩家有一定威胁。

连续跳跃

追踪性很强的跳跃攻击，最多会连续跳跃三次，躲避时注意观察BOSS的行动。

三连击

以爪击和突刺组成的三连击，长时间待在BOSS正前方时要注意这招。

突刺突进

蓄力后快速冲刺并攻击玩家，蓄力时右手会发出火焰爆发的效果，看到后就要准备躲避了。

冷属性追尾弹

右手插入地面后发出4道冷属性追踪魔法，不过速度较慢且追踪性不太强，及时跑远即可，此招附带冻结效果。

气刃

连续挥动右手发出两道气刃，体力较少时追踪性有明显提升。

天降冰刺

和小红帽的大招类似，只不过落下来的变成了冰刺，依旧有着很高的攻击力，主要靠瞬移或潜地来躲避。

空间变化



体力较少时使用，之后很长一段时间屏幕雾化，建议此时进入心眼状态专心躲避，等待效果消失。

战法要点

这只魔物乍看起来跟小红帽相似，不过攻击的凌厉程度可比小红帽差多了。原本瞬移是个很具威胁性的招式，不过BOSS的反应太慢，等其招式发动时玩家早就跑远了。最具威胁的一招是天降冰刺，不过只要看到其蓄力时可以猛攻打断。游戏中只记载了塔莉亚是格林教团的教主，不过在预约特典书上注明了她就是睡美人，这一点从咒部解体的报酬名称上也可以看出端倪。

梅林（晚年）

血量

无

可解体部位

无

解体报酬
无

弱点特性

弱点属性：无

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
全身	○/–	○/–	○/–	○/–	○/–	○/–

攻击方式

魔法护盾

开场就会开启的防御模式，需要三次强有力的攻击才可以完全打破，在打破前梅林会咏唱各种攻击范围广，伤害高的魔法攻击玩家，不想受到过多的伤害就快速打破这层护盾吧。

炎魔人召唤

梅林被打破魔法护盾后就会跑到最远处释放3个炎魔人，这里需要注意的是，炎魔人本身攻击力非常低，不要被其凶狠的外表所吓倒，勇敢地冲过去使用近战武器快速解决梅林才是上策。



战法要点

该形态下的梅林主要使用炎魔人和各种魔法来牵制玩家，因此找准机会就近身猛攻，不给他出手的机会。梅林的防护罩被破坏后必定会召唤魔人，召唤的时间很长，攻击力够强的话可以在此期间快速削减其血量，强行让他放弃召唤并再次使用防护罩。



骸骨巨龙

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	3800
1	5700
2	7600
3	19000
4	22800
5	38000
6	45600
7	64600
8	76000
9	88730
10	101460
11	239400
12	252054
13	264708
14	330562
15	343216

※以上仅为白纸任务中的血量，流程中的梅林（晚年）血量为8840；骸骨巨龙血量为32300。

可解体部位

头（低）、尾部（中）、下腹部（中）

解体报酬
无

弱点特性

弱点属性：无

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
全身	○/-	○/-	○/-	○/-	○/-	○/-

攻击方式

踩踏

抬起脚步向地面猛踩一脚，攻击脚边的玩家，在近身战的时候要小心这个动作，伤害中等。看到脚抬起来准备的时候就要开始回避了，不能贪刀。

践踏

与踩踏类似，使用左脚在地面连踩3次，伤害比踩踏要高很多，回避方式与踩踏相同。

龙卷

头向后仰起，朝前方晃动头部的瞬间放出龙卷风，龙卷风会以较快速度接近玩家，虽然带有一定追踪性，但想要避开不是很难。随着魔物体力的下降，连续释放龙卷风的次数也会增加，给回避带来较大麻烦，此时建议专心回避。

火焰放射

从口中吐出火焰朝面前扫射，落到地上的火焰会持续燃烧并且追击玩家，只要不站在魔物的正前方就可以无视此招。在龙火焰放射完毕后会有短暂的硬直，这时是攻击的好时机。此招附带燃烧效果。



突进

腾空后从远处瞄准玩家进行俯冲攻击，追踪性不强，按住L键锁定魔物的位置后，待其冲刺时向左右翻滚即可躲开。

结界之锁/球根设置

飞在空中进行咆哮，同时放出结界之锁封锁玩家的行动，玩家处于结界内部时移动速度大幅降低（几乎动不了），结界内还会设置数枚炸弹，靠近时会受到攻击。结界形成后，魔物就会俯冲攻击玩家，如果此时玩家在结界内的话会非常危险。

召唤祭品

召唤出魔法师祭品，如果长时间不管就会被龙牺牲掉放出献祭魔法攻击玩家，不过玩家可以靠近魔法师选择将其牺牲，不但可以回复供物使用次数，还能发动献祭魔法攻击魔物。

战法要点

对付梅林的这一形态时建议拉开距离使用远程供物攻击。在较远的位置对其脚部进行攻击，受到一定伤害后龙就会倒地，此时抓紧时机向头部和腹部等咒部进行攻击。召唤祭品时一定要第一时间将祭品牺牲掉，这是回复供物使用次数的惟一手段（仅限剧情战斗时）。

新 神梅林



血量

无

可解体部位

无

解体报酬
无

弱点特性

弱点属性：无

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
全身	○/-	○/-	○/-	○/-	○/-	○/-

攻击方式

魔法护盾

开场就会开启的防御模式，需要强有力的攻击才可以完全打破，在打破前神梅林会使用各种属性追踪弹以及落雷攻击玩家，如果不想受到过多的伤害就快速打破这层护盾吧。

神域

神的招式，以自身为原点向四周交替发出邪恶和神圣的可见波动，波动会不断往外扩散，波及的范围非常广。不过该波动是可以打碎的，用攻速较快的近战武器可直接靠近神梅林展开疯狂的攻势。



战法要点

神梅林会在魔法护盾阶段和发动神域阶段不停切换。他在拥有魔法护盾的情况下会使用各种属性的强力魔法，建议直接用近战武器猛攻，一来可以快速破盾、二来可以让神梅林使用瞬移躲避玩家的攻击，减少其发动攻击的机会。



新 神骸骨巨龙



血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	4000
1	6000
2	8000
3	20000
4	24000
5	40000
6	48000
7	68000
8	80000
9	93400
10	106800
11	252000
12	265320
13	278640
14	347960
15	361280

※以上仅为白纸任务中的血量，流程中的神梅林血量为9690；神骸骨巨龙血量为34000。

可解体部位

双翅（低）、双头（低）、胸前的触手×2（低）

解体报酬
无

弱点特性

弱点属性：无

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
全身	○/-	○/-	○/-	○/-	○/-	○/-

攻击方式

光暗球乱射

放出大量光球和暗球，一段时间后所有球体散开并追踪攻击玩家。

吐息

喷吐光之龙息或暗之龙息，并且附带数个追踪性能很高的能量波攻击远处的玩家，能量波的移动速度很快，要算好提前量进行躲避。

雷击

龙爪拍地放出雷击，地面会出现光影提示，第一时间离开，此招附带感电效果。

龙车

拖着庞大的身躯冲向玩家，由于魔物体积庞大，躲起来并不容易，要提前往两侧跑。

尾部拍打

玩家位于魔物尾部时才会使用的招式，攻击范围较大，看到准备动作后立即往BOSS的身体方向移动。

召唤祭品

召唤出魔法师祭品，如果长时间不管就会被龙牺牲掉放出献祭魔法攻击玩家，不过玩家可以靠近魔法师选择将其牺牲，不但可以回复供物使用次数，还能发动献祭魔法攻击魔物。

飞空

BOSS血变黄后开始追加的招式，腾空盘旋后朝着玩家俯冲并喷吐龙息，看准时机回避即可。

战法要点

招式非常丰富的双头巨龙，大部分招式都带有性能较高的追踪性，需要熟悉各种招式后才能找到破绽进行反击。由于整个场地没有回复供物使用次数的补给，前期挑战时最好配上持续时间较长的近战类供物，不然要不了多久就没有火力了。BOSS的凶咒部数量较多，且翅膀和头的位置较高，解体难度很高，建议等后期拿到带"改"字的供物后再来挑战。用近战武器攻击BOSS的侧身位是个不错的方法，不过需要注意，BOSS移动时龙爪落地是有攻击判定的。召唤祭品时一定要迅速将其牺牲掉，除了可以对BOSS造成伤害令其倒地外，这更是本场战斗中供物使用次数的惟一补给方式。打倒巨龙后梅林现出本体，之后选择救赎或牺牲可观看不同的结局。

实用流派战术分析

卖血流

推荐势力：圣休亚里（圣之臂Ⅳ）
推荐供物搭配：右臂之斩咒血（改）×1、古代之地层×1、饥民之果×1、回复供物×1、回避供物×1、铠装备×1
推荐刻印：圣休亚里之证（上臂）、圣餐之刻印（上臂）、圣血之刻印×2（前手臂）、不朽之刻印（手掌）、圣血之心脏刻印（心脏）

右臂之斩咒血（改）需要救赎神梅林通关才能获得，这也是本作新增的一种供物，其优点在于攻击持续时间长，不会频繁出现甩手的硬直动作，这样一来就我们就能在BOSS处于硬直期间给予其巨大的伤害，配合上回避类供物更是可以随心随欲躲避敌人的攻击，安全性大幅提升。不过考虑到需要全程近身与BOSS缠斗，因此带上与人形魔物属性相同的铠装备也是很有必要的，刻印中也搭配了增加体力上限和防御力提升的不朽之刻印，即便是10星以上的魔物也对玩家构不成太大的威胁。饥民之果+古代之地层可以发动组合技，让平台附带加攻以及持续回血的效果，只要玩家能保证一直在平台上输出的话，持续掉血的劣势便不复存在。而且在平台上还可以攻击人形魔物高处的咒部，在平台边缘移动不会掉下去的特性还可以用来防止攻击时的位移，和血魔法搭配的相性非常棒。不过平台的耐久不算高，并且很容易被咆哮给破坏掉，建议等BOSS倒地或处于大硬直时再使用古代之地层进行站桩输出。该战法的优点在于适应性强，无论小怪还是人形魔物都能通吃，较高的防御力和体力也极大地增加了容错性，只要保证自身体力在一半以上基本就不会出现危险。当然缺点也很明显，那就是打得比较慢，特别是10星以上的魔物，打起来比较花时间，如果遇到动作敏捷的BOSS则更加麻烦。



哈庇鸡翅流

推荐势力：格林（均衡之臂）
推荐供物搭配：贵妇之肉翅（改）×2、精力花之果/饥民之果×1、回复供物×1、回避供物×1、铠装备×1
推荐刻印：格林之证（上臂）、亚法隆之证（上臂）、扫射之刻印×2（前手臂）、修罗之刻印（手掌）、扫射之心脏刻印（心脏）

这个流派的核心战术是打一枪换一个地方。贵妇之肉翅虽然每一发只能对同一个敌人造成一次伤害，不过攻击力高且效果持续时间长，并且旋风还附带较弱的追踪性，攻击BOSS的同时可以顺便清理小怪和场景里的炸弹。虽然供物的发动速度较慢，不过在离BOSS较远的地方使用也相对安全，只要勤换位置就不容易受到攻击。供物搭配推荐走比较保守的路线，回复和防御类供物主要在对付会全体攻击或追踪性较高的跳跃攻击的BOSS时使用，只要不被对方秒杀就有回旋的余地，要是发现自己的血量不够对手来一发的，就在提升物理防御或属性防御上多下工夫。刻印方面走的是攻击强化型路线，毕竟这个流派的战法相对安全，尽可能提升攻击力后能大大加快完成任务的速度，不过在对付10星以上的人形魔物时还是建议将亚法隆之证换成耐击之刻印比较保险。该战法的优点在于安全系数高、输出稳定。缺点在于供物的使用次数较少，需要不断牺牲/救赎小怪进行补给，这样一来在对付10星以上的BOSS时会让战斗时间拖得较长。



史莱姆肉块流

推荐势力：格林（均衡之臂）
推荐供物搭配：黏生物之缺肉（改）×2、接近武器×1、精力花之果/饥民之果×1、回复供物×1、回避供物×1
推荐刻印：格林之证（上臂）、耐击之刻印（上臂）、扫射之刻印×2（前手臂）、修罗之刻印（手掌）、扫射之心脏刻印（心脏）

这个套装的核心是由史莱姆（食欲）掉落的供物“黏生物之缺肉”，这个供物在使用时会从玩家头顶喷出朝6个方向掉落的肉块，但由于喷出的瞬间肉块的位置都集中在玩家头顶，因此只要我们离BOSS足够近，让肉块全部命中不是难事。虽说这个供物的最高攻击力只有200，但所有肉块全部命中的情况下伤害还是非常可观的。而且该供物的释放速度快，配合上回避供物可以躲开魔物的大部分招式，因此安全系数还是非常高的。搭配接近武器的目的在于清小怪，精力花之果则用于给自己加攻击力。战斗开始后第一时间清理小怪，然后种树加攻后靠近人形魔物，待其咆哮过后马上冲到BOSS脚下将两个黏生物之缺肉（改）用到发红光，然后牺牲/救赎小怪回复供物使用数量，完成回复工作后继续输出BOSS，以此循环。利用该战法，10星之前的人形魔物大部分可在一轮输出后解决掉，血厚的也活不过两轮输出，2分钟左右即可结束战斗。10星以上的魔物由于体力较多，消耗的时间会增加不少，但熟练后也能在8分钟左右搞定。该战法的优点在于对操作的要求很低，熟悉站位后连点按键就能对BOSS造成巨大伤害。缺点是不太容易破坏到高处的咒部，必须等BOSS倒地时才有机会，而且由于靠BOSS太近不容易发现其隐蔽性较高的攻击动作，在对付10星以上的人形魔物时容易受到巨大伤害。为了保证自身安全，在刻印的选择方面推荐了增加防御力的耐击之刻印和攻守兼备的修罗之刻印，其他刻印则全为特殊弹攻击力加成。



神速流

推荐势力：格林（均衡之臂）
推荐供物搭配：接近武器×2、精力花之果/饥民之果×1、回复供物×1、棉毛淑女之羽（改）×1、铠装备×1、
推荐刻印：格林之证（上臂）、痛击之刻印（上臂）、一闪之刻印×2（前手臂）、修罗之刻印（手掌）、一闪之心脏刻印（心脏）

更新版本前非常强力的一个流派，即便在新版本中被削弱了不少，但实用性依旧很高。供物搭配中的接近武器选择装两个的原因，在于新版本中攻击力200以上的接近武器使用次数都不多，为了确保供物的安全而多带一个备用。神速流的核心战法是利用神速攻击的前三刀发动快速攻击，然后迅速用回避取消硬直，接着再使用回避返回BOSS身边砍三刀，以此循环。这种战法不但攻击速度快，而且移动灵活，随时可以利用回避来躲开BOSS的各种攻击，全程按住L键锁定BOSS后用这个方法来打几乎不会出现失误，如果与小伙伴配合话，15星的人形魔物也能在2～3分钟内轻松解决。刻印搭配方面自然选择以增加物理攻击力的为主，供物中搭配了回复类供物和铠装备，生存能力也有了保障，只要熟悉了攻击节奏就可以无脑砍砍砍了。由于新版本中的封印类供物被大幅削弱，想靠时间停止来对付双BOSS已经不太实用，不过如果有小伙伴协助的话，还是有比较简单的方法来对付高难度双BOSS的。首先需要将修罗之刻印换成觉悟之刻印，用于开场使用禁术；禁术选择巴萨卡，其作用是可以将周围的敌人吸到自己身边并造成伤害。参战人数需3人以上，开场后清理小怪并靠近BOSS，其中一人靠墙发动禁术，另一人种树加攻，准备就绪后使用禁术将BOSS吸引过来，发动禁术的人可以通过移动将两只BOSS的位置重叠，这样同伴就能利用神速斩同时攻击到两个BOSS。算好时间，在禁术发动40秒后让另一人立即发动禁术，这样就能在前一人的禁术完结前补上，让BOSS继续保持被吸引的状态。一般来说，在第三人发动禁术期间就能完成战斗了。不过由于禁术需要使用眼泪来修复，因此这并不适合刷刷刷，用来带新人完成任务用还是蛮不错的。



无限光羽流

推荐势力：亚法隆（魔之臂Ⅵ）
推荐供物搭配：圣神之光羽（改）/邪神之光羽（改）×3、命运之红箱/命运之绿箱/命运之蓝箱×3
推荐刻印：亚法隆之证×2（上臂）、多样之刻印（手掌），其他随意

这个打法走的是极端路线，几乎覆盖全屏的高攻击力光羽不但是清理小怪的利器，打起BOSS来也丝毫不弱。命运之箱的作用是复制供物且较低几率完全修复供物，那么这样一来我们就拥有了几乎可以无限使用光羽的效果（要是所有箱子用到发红都没能修复供物，就利用场景供物和小怪来救急）。这个战法由于走纯攻路线，因此一定不能被BOSS碰到，特别是10星以上的人形魔物，个个都拥有秒杀玩家的实力。该流派的战斗方法是首先将光羽用红，之后不停用箱子复制光羽，一旦供物回复后马上再将光羽用红，如此循环。不过在使用箱子复制供物时会有比较明显的停顿，一定要保证自身处在安全环境下再进行复制，BOSS在使用全屏攻击时一定要优先回避，只要撑个几分钟就可以虐死BOSS了。用这个流派需要注意不能带同伴，因为箱子的复制效果为随机复制全场所有角色的供物，并且光羽对同伴是有击倒效果的，因此这个战术只适用于单刷。

刻印资料

上臂刻印

刻印名和系统	效果	必要魂/气的数量	开放条件
肌肤之刻印Ⅰ 禁术强化	禁术沙罗曼达的威力增加10% 禁术沙罗曼达的威力增加20%（均衡之臂）	幻惑师之魂 ×1	使用过禁术沙罗曼达1次以上
肌肤之刻印Ⅱ 禁术强化	禁术沙罗曼达的威力增加20% 禁术沙罗曼达的威力增加30%（均衡之臂）	史莱姆（食欲）之魂++ ×1 史莱姆（食欲）之气++ ×1	智力达到30以上
手指之刻印Ⅰ 禁术强化	禁术格莱普尼尔的威力增加10% 禁术格莱普尼尔的威力增加20%（魔之臂Ⅱ）	女虐杀者之魂+ ×1 女虐杀者之魂 ×1	智力达到6以上且使用过禁术格莱普尼尔1次以上
手指之刻印Ⅱ 禁术强化	禁术格莱普尼尔的威力增加20% 禁术格莱普尼尔的威力增加30%（魔之臂Ⅳ）	哀魔女之魂 ×1 司祭之魂 ×1 女虐杀者之魂 ×1	智力达到30以上
赃物之刻印Ⅰ 禁术强化	禁术王者之剑的威力增加10% 禁术王者之剑的威力增加20%（魔之臂Ⅱ）	幻惑师之魂 ×1 女魔道师之魂+ ×1 女魔道师之魂 ×1	智力达到18以上且使用过禁术王者之剑1次以上
赃物之刻印Ⅱ 禁术强化	禁术王者之剑的威力增加20% 禁术王者之剑的威力增加30%（魔之臂Ⅳ）	蜥蜴人之魂++ ×1 蜥蜴人之魂+ ×1 蜥蜴人之魂 ×1	智力达到30以上
脑髓之刻印Ⅰ 禁术强化	禁术巴萨卡的威力增加10% 禁术巴萨卡的威力增加20%（魔之臂Ⅱ）	大魔导士之魂 ×1 木讷男子之魂 ×1 强欲之魂 ×1	智力达到6以上且使用过禁术巴萨卡1次以上
脑髓之刻印Ⅱ 禁术强化	禁术巴萨卡的威力增加20% 禁术巴萨卡的威力增加30%（魔之臂Ⅳ）	枭雄之魂+ ×1 木讷男子之魂+ ×1 强欲之魂+ ×1	智力达到30以上
眼球之刻印Ⅰ 禁术强化	禁术戈尔贡的威力增加10% 禁术戈尔贡的威力增加20%（圣之臂Ⅰ）	女司祭之气 ×2	使用过禁术戈尔贡1次以上
眼球之刻印Ⅱ 禁术强化	禁术戈尔贡的威力增加20% 禁术戈尔贡的威力增加30%（圣之臂Ⅲ）	三只小猪之气++ ×1 三只小猪之气+ ×1 三只小猪之气 ×1	智力达到30以上
御灵之刻印Ⅰ 禁术强化	禁术伏尔坎的威力增加10% 禁术伏尔坎的威力增加20%（圣之臂Ⅰ）	司祭之气 ×1	智力达到6以上且使用过禁术伏尔坎1次以上
御灵之刻印Ⅱ 禁术强化	禁术伏尔坎的威力增加20% 禁术伏尔坎的威力增加30%（圣之臂Ⅲ）	哀魔女之气 ×1 司祭之气+ ×1 女操偶师之气 ×1	智力达到30以上
堕脚之刻印Ⅰ 禁术强化	禁术路西法的威力增加10% 禁术路西法的威力增加20%（魔之臂Ⅱ）	幻惑师之魂 ×1 魔性女之魂 ×1	智力达到18以上且使用过禁术路西法1次以上
堕脚之刻印Ⅱ 禁术强化	禁术路西法的威力增加20% 禁术路西法的威力增加30%（魔之臂Ⅳ）	三只小猪之魂++ ×1 三只小猪之魂+ ×1 三只小猪之魂 ×1	智力达到29以上
天肢之刻印Ⅰ 禁术强化	禁术卡托盖斯的威力增加10% 禁术卡托盖斯的威力增加20%（圣之臂Ⅰ）	魔性女之气 ×1 幻惑师之魂 ×1	智力达到18以上且使用过禁术卡托盖斯1次以上
天肢之刻印Ⅱ 禁术强化	禁术卡托盖斯的威力增加20% 禁术卡托盖斯的威力增加30%（圣之臂Ⅲ）	赛莲之气++ ×1 赛莲之气+ ×1 赛莲之气 ×1	智力达到29以上
风走之刻印Ⅰ 禁术强化	禁术希尔菲德的威力增加10% 禁术希尔菲德的威力增加20%（均衡之臂）	幻惑师之气 ×2	使用过禁术希尔菲德1次以上
风走之刻印Ⅱ 禁术强化	禁术希尔菲德的威力增加20% 禁术希尔菲德的威力增加30%（均衡之臂）	贝西蒙斯之魂+++ ×1 贝西蒙斯之气+++ ×1	智力达到29以上
还原之刻印 特殊	体力随时间经过自动回复10	–	智力达到15以上且完成了“暗跃之时代”的所有任务
复元之刻印 特殊	体力随时间经过自动回复30	–	智力达到21以上且完成了“逃避之时代”的所有任务
再生之刻印 特殊	体力随时间经过自动回复50	–	智力达到28以上且完成了“不死之时代”的所有任务
命运之刻印 特殊	50%几率受到致死伤害时存活下来	–	智力达到18以上且完成了“砂色之刻”的所有任务
赎罪之刻印 特殊	救赎时体力回复量增加200 牺牲时体力回复量增加100（圣之臂Ⅱ）	–	智力达到3以上且完成了“无欲之时代”的所有任务
屠杀之刻印 特殊	牺牲时体力回复量增加200 救赎时体力回复量增加100（魔之臂Ⅱ）	–	智力达到9以上且完成了“掌握之时代”的所有任务
挑衅之刻印 特殊	较易成为敌人的目标	–	智力达到6以上且牺牲过珀西瓦尔1次以上
佯动之刻印 特殊	较难逃离敌人的追赶	–	智力达到9以上且完成了“草色之刻”的所有任务
凶部之刻印Ⅰ 特殊	凶咒部攻击增加20% 凶咒部攻击增加10%（圣之臂Ⅱ）	金欲哥布林之气 ×1	伊莱恩成为同行者
凶部之刻印Ⅱ 特殊	凶咒部攻击增加30% 凶咒部攻击增加20%（圣之臂Ⅲ）	人狼之气 ×1 地狱三头犬之气 ×1	智力达到15以上且完成的任务数量达到17%以上
腑肉之刻印Ⅰ 特殊	献祭魔法冈尼尔的威力增加10% 献祭魔法冈尼尔的威力增加20%（魔之臂Ⅱ）	枭雄之魂 ×1 木讷男子之魂 ×1	使用过献祭魔法冈尼尔1次以上
腑肉之刻印Ⅱ 特殊	献祭魔法冈尼尔的威力增加20% 献祭魔法冈尼尔的威力增加30%（魔之臂Ⅲ）	杰克南瓜灯之魂++ ×1 杰克南瓜灯之魂+ ×1 杰克南瓜灯之魂 ×1	智力达到31以上
骨骼之刻印Ⅰ 特殊	献祭魔法天使的威力增加10% 献祭魔法天使的威力增加20%（圣之臂Ⅱ）	慈爱者之气 ×2	使用过献祭魔法天使1次以上
骨骼之刻印Ⅱ 特殊	献祭魔法天使的威力增加20% 献祭魔法天使的威力增加30%（圣之臂Ⅲ）	妖精女王之气++ ×1 妖精女王之气+ ×1 妖精女王之气 ×1	智力达到31以上
躯体之刻印Ⅰ 特殊	献祭魔法优古多拉席尔的威力增加10% 献祭魔法优古多拉席尔的威力增加20%（均衡之臂）	幻惑师之魂 ×1 幻惑师之气 ×1	使用过献祭魔法优古多拉席尔1次以上
躯体之刻印Ⅱ 特殊	献祭魔法优古多拉席尔的威力增加20% 献祭魔法优古多拉席尔的威力增加30%（均衡之臂）	哈梅尔的吹笛人之魂++ ×1 哈梅尔的吹笛人之魂+ ×1 哈梅尔的吹笛人之气+ ×1	智力达到31以上
荣誉之刻印Ⅰ 特殊	战果评价增加20	–	游戏时间10小时以上
荣誉之刻印Ⅱ 特殊	战果评价增加25	女操偶师之魂 ×1 女操偶师之气 ×1	智力达到15以上且游戏时间50小时以上
荣誉之刻印Ⅲ 特殊	战果评价增加30	大魔导士之魂+ ×1 大魔导士之气+ ×1	智力达到21以上且游戏时间100小时以上
圣餐之刻印Ⅰ 特殊	救赎时更容易获得稀有的气 救赎时体力回复量增加200（圣之臂Ⅱ）	铁处女之气 ×1 气之碎片 ×3	智力达到15以上且打倒过乌洛波罗司1次以上
圣餐之刻印Ⅱ 特殊	救赎时更容易获得稀有的气 救赎时体力回复量增加300（圣之臂Ⅲ）	枭雄之气+ ×1 枭雄之气 ×1 女操偶师之气+ ×1	智力达到15以上、生命等级达到60以上且牺牲过兰斯洛特5次以上
圣餐之刻印Ⅲ 特殊	救赎时更容易获得稀有的气 救赎时体力回复量增加400（圣之臂Ⅳ）	喀迈拉之气++ ×1 塔莉亚怪物之气++ ×1 气之碎片+ ×5	智力达到21以上且生命等级达到99以上
魔宴之刻印Ⅰ 特殊	牺牲时更容易获得稀有的魂 牺牲时体力回复量增加100（魔之臂Ⅱ）	特洛尔之魂 ×1 魂之碎片 ×3	智力达到15以上且打倒过乌洛波罗司1次以上
魔宴之刻印Ⅱ 特殊	牺牲时更容易获得稀有的魂 牺牲时体力回复量增加180（魔之臂Ⅲ）	枭雄之魂+ ×1 枭雄之魂 ×1 女操偶师之魂+ ×1	智力达到15以上、魔力等级达到60以上且牺牲过兰斯洛特5次以上
魔宴之刻印Ⅲ 特殊	牺牲时更容易获得稀有的魂 牺牲时体力回复量增加260（魔之臂Ⅳ）	喀迈拉之魂++ ×1 塔莉亚怪物之魂++ ×1 魂之碎片+ ×5	智力达到21以上且魔力等级达到99以上
顺逆之刻印 特殊	不受时间操作魔法的影响	–	智力达到28以上且完成了“樱色之刻”的所有任务
踏破之刻印 特殊	不受地形陷阱的影响	–	智力达到42以上且完成了“灰色之刻”的所有任务
痛击之刻印Ⅰ 属性攻击	物理攻击力增加20% 物理攻击力增加20%（均衡之臂）	费尔莉之魂 ×3 费尔莉之气 ×2	梅西成为同行者
痛击之刻印Ⅱ 属性攻击	物理攻击力增加30% 物理攻击力增加30%（均衡之臂）	杜拉罕之魂 ×1 酒豪哥布林之气 ×3	智力达到15以上且打倒过杜拉罕1次以上
痛击之刻印Ⅲ 属性攻击	物理攻击力增加40% 物理攻击力增加40%（均衡之臂）	喀迈拉之魂 ×1 喀迈拉之气 ×1 毒蕈哥布林之魂 ×30	智力达到21以上且打倒过喀迈拉1次以上

刻印名和系统	效果	必要魂/气的数量	开放条件
业火之刻印Ⅰ 属性攻击	热属性魔法威力增加15% 受到热属性伤害减少20%	虐杀者之魂 ×1 虐杀者之气 ×2	进行多人游戏10次以上
业火之刻印Ⅱ 属性攻击	热属性魔法威力增加25% 受到热属性伤害减少35%	虐杀者之魂+ ×2 虐杀者之气+ ×4	智力达到15以上且进行多人游戏60次以上
绯炎之刻印Ⅰ 属性攻击	热属性魔法威力增加20% 热属性魔法威力增加30%（魔之臂Ⅱ）	哥布林之魂 ×1 墓栅哥布林之魂 ×1	完成亚法隆势力的任务数量达到7%以上
绯炎之刻印Ⅱ 属性攻击	热属性魔法威力增加30% 热属性魔法威力增加45%（魔之臂Ⅳ）	杜拉罕之魂+ ×1 杰克南瓜灯之魂+ ×1	智力达到15以上且打倒过裸体国王2次以上
冰河之刻印Ⅰ 属性攻击	冷属性魔法威力增加15% 受到冷属性伤害减少20%	女虐杀者之魂 ×1 女虐杀者之气 ×2	进行多人游戏20次以上
冰河之刻印Ⅱ 属性攻击	冷属性魔法威力增加25% 受到冷属性伤害减少35%	女虐杀者之魂+ ×2 女虐杀者之气+ ×4	智力达到15以上且进行多人游戏70次以上
霜刃之刻印Ⅰ 属性攻击	冷属性魔法威力增加20% 冷属性魔法威力增加30%（魔之臂Ⅱ）	暴发户骷卢之魂 ×1	完成亚法隆势力的任务数量达到12%以上
霜刃之刻印Ⅱ 属性攻击	冷属性魔法威力增加30% 冷属性魔法威力增加45%（魔之臂Ⅳ）	冰块欧克之魂+ ×4 冰块欧克之魂 ×6	智力达到15以上且打倒过青蛙国王2次以上
雷神之刻印Ⅰ 属性攻击	雷属性魔法威力增加15% 受到雷属性伤害减少20%	司祭之魂 ×1 司祭之气 ×2	进行多人游戏30次以上
雷神之刻印Ⅱ 属性攻击	雷属性魔法威力增加25% 受到雷属性伤害减少35%	司祭之魂+ ×2 司祭之气+ ×4	智力达到15以上且进行多人游戏80次以上
奔雷之刻印Ⅰ 属性攻击	雷属性魔法威力增加20% 雷属性魔法威力增加30%（魔之臂Ⅱ）	瓦伊凡之魂 ×1 哥布林之魂 ×12	智力达到6以上且打倒过萨克洛普斯1次以上
奔雷之刻印Ⅱ 属性攻击	雷属性魔法威力增加30% 雷属性魔法威力增加45%（魔之臂Ⅳ）	白雪公主之魂+ ×1 裸体国王之魂 ×1	智力达到15以上且打倒过杜拉罕2次以上
大地之刻印Ⅰ 属性攻击	石属性魔法威力增加15% 受到石属性伤害减少20%	女司祭之魂 ×1 女司祭之气 ×2	进行多人游戏40次以上
大地之刻印Ⅱ 属性攻击	石属性魔法威力增加25% 受到石属性伤害减少35%	女司祭之魂+ ×2 女司祭之气+ ×4	智力达到15以上且进行多人游戏90次以上
惊地之刻印Ⅰ 属性攻击	石属性魔法威力增加20% 石属性魔法威力增加30%（魔之臂Ⅱ）	克拉肯之魂 ×1 暴发户骷卢之魂 ×3	打倒过卡格依1次以上
惊地之刻印Ⅱ 属性攻击	石属性魔法威力增加30% 石属性魔法威力增加45%（魔之臂Ⅳ）	瓦伊凡之魂+ ×1 钢刺哥布林之魂 ×24 哥布林之魂 ×30	智力达到15以上且打倒过摩根勒菲2次以上
毒蛇之刻印Ⅰ 属性攻击	毒属性魔法威力增加15% 受到毒属性伤害减少20%	魔道师之魂 ×1 魔道师之气 ×2	进行多人游戏50次以上
毒蛇之刻印Ⅱ 属性攻击	毒属性魔法威力增加25% 受到毒属性伤害减少35%	魔道师之魂+ ×2 魔道师之气+ ×4	智力达到15以上且进行多人游戏100次以上
目膨木之刻印Ⅰ 属性攻击	毒属性魔法威力增加20% 毒属性魔法威力增加30%（魔之臂Ⅱ）	铁处女之魂 ×1 钢刺哥布林之气 ×4	智力达到6以上且打倒过特洛尔1次以上
目膨木之刻印Ⅱ 属性攻击	毒属性魔法威力增加30% 毒属性魔法威力增加45%（魔之臂Ⅳ）	摩根勒菲怪物之魂 ×1 雷影费尔莉之魂+ ×1 雷影费尔莉之魂 ×3	智力达到15以上且牺牲魔物150次以上
耐击之刻印Ⅰ 属性攻击	物理防御力增加25% 物理防御力增加25%（均衡之臂）	卡格依之魂 ×1 墓栅哥布林之气 ×3	打倒过史莱姆（食欲）1次以上
耐击之刻印Ⅱ 属性攻击	物理防御力增加40% 物理防御力增加40%（均衡之臂）	医师骷卢之魂 ×6 医师骷卢之气 ×6	智力达到18以上且打倒过海德拉1次以上
耐热之刻印Ⅰ 属性攻击	热属性伤害降低30% 热属性伤害降低30%（圣之臂Ⅰ）	米诺陶洛斯之气 ×1 金欲哥布林之气 ×3	打倒过米诺陶洛斯1次以上
耐热之刻印Ⅱ 属性攻击	热属性伤害降低50% 热属性伤害降低50%（圣之臂Ⅲ）	钢刺哥布林之气+ ×4 火焰哥布林之气 ×12	智力达到18以上且完成全部圣休亚里势力的任务
耐冷之刻印Ⅰ 属性攻击	冷属性伤害降低30% 冷属性伤害降低30%（圣之臂Ⅰ）	特洛尔之气 ×1 欧克之气 ×7	智力达到6以上且打倒过铁处女1次以上
耐冷之刻印Ⅱ 属性攻击	冷属性伤害降低50% 冷属性伤害降低50%（圣之臂Ⅲ）	幻冰费尔莉之气+ ×2 幻冰费尔莉之气 ×6	智力达到18以上且完成全部圣休亚里势力的任务
耐电之刻印Ⅰ 属性攻击	雷属性伤害降低30% 雷属性伤害降低30%（圣之臂Ⅰ）	萨克洛普斯之气 ×2 哥布林之气 ×12	智力达到6以上且打倒过萨克洛普斯1次以上
耐电之刻印Ⅱ 属性攻击	雷属性伤害降低50% 雷属性伤害降低50%（圣之臂Ⅲ）	小红帽之气 ×2	智力达到18以上且完成全部圣休亚里势力的任务
耐震之刻印Ⅰ 属性攻击	石属性伤害降低30% 石属性伤害降低30%（圣之臂Ⅰ）	佩加萨斯之气 ×1 金欲哥布林之气 ×12	打倒过佩加萨斯1次以上
耐震之刻印Ⅱ 属性攻击	石属性伤害降低50% 石属性伤害降低50%（圣之臂Ⅲ）	毒绿欧克之气+ ×4 酒豪哥布林之气+ ×2	智力达到18以上且完成全部圣休亚里势力的任务
耐毒之刻印Ⅰ 属性攻击	毒属性伤害降低30% 毒属性伤害降低30%（圣之臂Ⅰ）	贝西蒙斯之气 ×1 欧克之魂 ×3	打倒过贝西蒙斯1次以上
耐毒之刻印Ⅱ 属性攻击	毒属性伤害降低50% 毒属性伤害降低50%（圣之臂Ⅲ）	海德拉之魂 ×1 小红帽之气 ×1	智力达到18以上且打倒过海德拉1次以上
烧灼之刻印Ⅰ 异常状态增幅	燃烧异常状态增幅20% 燃烧异常状态增幅20%（均衡之臂）	杰克南瓜灯之气 ×1 火焰哥布林之魂 ×1	完成格林势力的任务数量达到1%以上
烧灼之刻印Ⅱ 异常状态增幅	燃烧异常状态增幅35% 燃烧异常状态增幅35%（均衡之臂）	布莱梅乐队之魂 ×1 电磁骷卢之气 ×3	智力达到12以上且打倒过布莱梅乐队2次以上

刻印名和系统	效果	必要魂/气的数量	开放条件
寒冰之刻印Ⅰ 异常状态增幅	冻结异常状态增幅20% 冻结异常状态增幅20%（均衡之臂）	暴发户骷卢之魂 ×1 暴发户骷卢之气 ×1	完成格林势力的任务数量达到15%以上
寒冰之刻印Ⅱ 异常状态增幅	冻结异常状态增幅35% 冻结异常状态增幅35%（均衡之臂）	凯特希之魂 ×1 幻冰费尔莉之魂 ×3	智力达到12以上且打倒过地狱三头犬1次以上
紫电之刻印Ⅰ 异常状态增幅	感电异常状态增幅20% 感电异常状态增幅20%（均衡之臂）	萨克洛普斯之魂 ×1 钢刺哥布林之气 ×4 金欲哥布林之气 ×6	智力达到6以上且打倒过萨克洛普斯1次以上
紫电之刻印Ⅱ 异常状态增幅	感电异常状态增幅35% 感电异常状态增幅35%（均衡之臂）	贝西卜之魂 ×1 火山诺姆之气 ×3	智力达到12以上且打倒过贝西卜2次以上
崩灭之刻印Ⅰ 异常状态增幅	石化异常状态增幅20% 石化异常状态增幅20%（均衡之臂）	巴西利斯克之气 ×1 蜡烛涅克达之魂 ×12	智力达到12以上且打倒过地狱三头犬1次以上
崩灭之刻印Ⅱ 异常状态增幅	石化异常状态增幅35% 石化异常状态增幅35%（均衡之臂）	塔莉亚怪物之魂+ ×1 塔莉亚怪物之气+ ×1	智力达到21以上且打倒过塔莉亚2次以上
抹香木之刻印Ⅰ 异常状态增幅	毒化异常状态增幅20% 毒化异常状态增幅20%（均衡之臂）	哥布林之魂 ×12 哥布林之气 ×12	智力达到3以上且打倒过妖精女王1次以上
抹香木之刻印Ⅱ 异常状态增幅	毒化异常状态增幅35% 毒化异常状态增幅35%（均衡之臂）	摩根勒菲怪物之魂+ ×1 毒蕈哥布林之气 ×18	智力达到15以上且打倒过摩根勒菲3次以上
焦热之刻印Ⅰ 异常状态追击	燃烧对敌人的追击效果增加20% 燃烧对敌人的追击效果增加50%（圣之臂Ⅰ）	欧卡之气 ×1 火焰哥布林之气 ×1	智力达到3以上且打倒过鬼灵1次以上
焦热之刻印Ⅱ 异常状态追击	燃烧对敌人的追击效果增加40% 燃烧对敌人的追击效果增加100%（圣之臂Ⅲ）	米诺陶洛斯之气++ ×1	智力达到21以上且牺牲过同伴300次以上
酷寒之刻印Ⅰ 异常状态追击	冻结对敌人的追击效果增加20% 冻结对敌人的追击效果增加50%（圣之臂Ⅰ）	冰精之气 ×1 冰块欧克之气+ ×3	智力达到12以上且打倒过冰精2次以上
酷寒之刻印Ⅱ 异常状态追击	冻结对敌人的追击效果增加40% 冻结对敌人的追击效果增加100%（圣之臂Ⅲ）	因古巴斯之气++ ×1	智力达到21以上且牺牲过同伴330次以上
雷轰之刻印Ⅰ 异常状态追击	感电对敌人的追击效果增加20% 感电对敌人的追击效果增加50%（圣之臂Ⅰ）	地狱三头犬之气+ ×1 蜡烛涅克达之气 ×6	智力达到12以上且打倒过地狱三头犬1次以上
雷轰之刻印Ⅱ 异常状态追击	感电对敌人的追击效果增加40% 感电对敌人的追击效果增加100%（圣之臂Ⅲ）	地狱三头犬之气++ ×1	智力达到21以上且牺牲过同伴360次以上
鸣动之刻印Ⅰ 异常状态追击	石化对敌人的追击效果增加20% 石化对敌人的追击效果增加50%（圣之臂Ⅰ）	萨克洛普斯之魂 ×2 欧克之气 ×12	智力达到9以上且打倒过赛莲3次以上
鸣动之刻印Ⅱ 异常状态追击	石化对敌人的追击效果增加40% 石化对敌人的追击效果增加100%（圣之臂Ⅲ）	德瓦夫之气++ ×1	智力达到21以上且牺牲过同伴390次以上
毒空木之刻印Ⅰ 异常状态追击	毒化对敌人的追击效果增加20% 毒化对敌人的追击效果增加50%（圣之臂Ⅰ）	毒绿欧克之气 ×1	完成格林势力的任务数量达到30%以上
毒空木之刻印Ⅱ 异常状态追击	毒化对敌人的追击效果增加40% 毒化对敌人的追击效果增加100%（圣之臂Ⅲ）	贝西卜之气++ ×1	智力达到21以上且牺牲过同伴420次以上
光焰之刻印Ⅰ 异常状态延长	敌人的燃烧时间增加10% 敌人的燃烧时间增加20%（均衡之臂）	鬼灵之气 ×1 墓栅哥布林之气 ×9	智力达到3以上且打倒过欧卡1次以上
光焰之刻印Ⅱ 异常状态延长	敌人的燃烧时间增加20% 敌人的燃烧时间增加30%（均衡之臂）	铁处女之气++ ×1	智力达到21以上且以命运处置过魔物350次以上
落雹之刻印Ⅰ 异常状态延长	敌人的冻结时间增加10% 敌人的冻结时间增加20%（均衡之臂）	三只小猪之气 ×1 哥布林之气 ×12	智力达到3以上且打倒过妖精女王1次以上
落雹之刻印Ⅱ 异常状态延长	敌人的冻结时间增加20% 敌人的冻结时间增加30%（均衡之臂）	德瓦夫之气++ ×1	智力达到21以上且以命运处置过魔物400次以上
天雷之刻印Ⅰ 异常状态延长	敌人的感电时间增加10% 敌人的感电时间增加20%（均衡之臂）	铁处女之气 ×1 暴发户骷卢之气 ×6	智力达到6以上且打倒过萨克洛普斯1次以上

刻印名和系统	效果	必要魂/气的数量	开放条件
天雷之刻印Ⅱ 异常状态延长	敌人的感电时间增加20% 敌人的感电时间增加30%（均衡之臂）	因古巴斯之气++ ×1	智力达到21以上且以命运处置过魔物400次以上
泥流之刻印Ⅰ 异常状态延长	敌人的石化时间增加10% 敌人的石化时间增加20%（均衡之臂）	卡格依之气 ×1 哥布林之气 ×3	打倒过史莱姆（食欲）1次以上
泥流之刻印Ⅱ 异常状态延长	敌人的石化时间增加20% 敌人的石化时间增加30%（均衡之臂）	塔莉亚怪物之气++ ×1	智力达到21以上且以命运处置过魔物450次以上
马醉木之刻印Ⅰ 异常状态延长	敌人的毒化时间增加10% 敌人的毒化时间增加20%（均衡之臂）	瓦伊凡之气 ×1 医师骷卢之魂 ×4	智力达到6以上且打倒过萨克洛普斯1次以上
马醉木之刻印Ⅱ 异常状态延长	敌人的毒化时间增加20% 敌人的毒化时间增加30%（均衡之臂）	德瓦夫之气++ ×1	智力达到21以上且以命运处置过魔物450次以上
抗热之刻印Ⅰ 异常状态抵抗	对燃烧的抗性增加40%	因古巴斯之气 ×1 费尔莉之气 ×3	智力达到3以上且打倒过妖精女王1次以上
抗热之刻印Ⅱ 异常状态抵抗	对燃烧的抗性增加80%	布莱梅乐队之气 ×1 火山诺姆之魂 ×3	智力达到12以上且打倒过布莱梅乐队1次以上
抗冷之刻印Ⅰ 异常状态抵抗	对冻结的抗性增加40%	妖精女王之魂 ×1 暴发户骷卢之气 ×4	智力达到3以上且打倒过妖精女王1次以上
抗冷之刻印Ⅱ 异常状态抵抗	对冻结的抗性增加80%	冰精之气+ ×1 冰块欧克之魂 ×6	智力达到12以上且打倒过地狱三头犬1次以上
抗电之刻印Ⅰ 异常状态抵抗	对感电的抗性增加40%	可菠鲁特之气 ×1	打倒过佩加萨斯1次以上
抗电之刻印Ⅱ 异常状态抵抗	对感电的抗性增加80%	地狱三头犬之魂+ ×1 冰块欧克之气 ×6	智力达到12以上且打倒过地狱三头犬1次以上
抗震之刻印Ⅰ 异常状态抵抗	对石化的抗性增加40%	欧卡之魂 ×1 欧克之气 ×7	智力达到3以上且打倒过妖精女王1次以上
抗震之刻印Ⅱ 异常状态抵抗	对石化的抗性增加80%	巴西利斯克之魂 ×1 蜡烛涅克达之气+ ×1	智力达到12以上且打倒过巴西利斯克1次以上
抗毒之刻印Ⅰ 异常状态抵抗	对毒化的抗性增加40%	毒蕈哥布林之气 ×3 哥布林之魂 ×7	智力达到3以上且打倒过妖精女王1次以上
抗毒之刻印Ⅱ 异常状态抵抗	对毒化的抗性增加80%	贝西卜之气 ×1 电磁骷卢之魂 ×3	智力达到12以上且打倒过贝西卜1次以上
煽情之刻印Ⅰ 异常状态抵抗	对注目的抗性增加40%	史莱姆（金欲）之气 ×1 史莱姆（食欲）之气 ×1	智力达到6以上且打倒过史莱姆（金欲）1次以上
煽情之刻印Ⅱ 异常状态抵抗	对注目的抗性增加80%	地狱三头犬之气 ×1 萨克洛普斯之魂+ ×1 萨克洛普斯之气+ ×1	智力达到12以上且打倒过地狱三头犬1次以上
解热之刻印Ⅰ 异常状态缩短	燃烧的时间缩短25%	火焰哥布林之气 ×1 哥布林之魂 ×7	魔力和生命等级合计达到14以上
解热之刻印Ⅱ 异常状态缩短	燃烧的时间缩短50%	杜拉罕之气 ×1 酒豪哥布林之魂 ×3	智力达到15以上且打倒过杜拉罕1次以上
雪泥之刻印Ⅰ 异常状态缩短	冻结的时间缩短25%	欧克之魂 ×3 欧克之气 ×3	魔力和生命等级合计达到14以上
雪泥之刻印Ⅱ 异常状态缩短	冻结的时间缩短50%	青蛙国王之气 ×1 树花可菠鲁特之魂 ×1	智力达到15以上且打倒过青蛙国王1次以上
避雷之刻印Ⅰ 异常状态缩短	感电的时间缩短25%	妖精女王之气 ×1 诺姆之魂 ×2	智力达到3以上且打倒过妖精女王1次以上
避雷之刻印Ⅱ 异常状态缩短	感电的时间缩短50%	摩根勒菲怪物之气 ×1 青蛙国王之魂 ×1	智力达到15以上且打倒过裸体国王1次以上
柔韧之刻印Ⅰ 异常状态缩短	石化的时间缩短25%	三只小猪之魂 ×1 墓栅哥布林之气 ×6	魔力和生命等级合计达到14以上
柔韧之刻印Ⅱ 异常状态缩短	石化的时间缩短50%	青蛙国王之气+ ×1 雷影费尔莉之气++ ×1 雷影费尔莉之气+ ×3	智力达到15以上且救赎过魔物150次以上
中和之刻印Ⅰ 异常状态缩短	毒化的时间缩短25%	–	完成“魔法师测验”里的所有任务
中和之刻印Ⅱ 异常状态缩短	毒化的时间缩短50%	青蛙国王之魂+ ×1 哥布林之气 ×30	智力达到15以上且打倒过青蛙国王3次以上
物恨之刻印Ⅰ 异常状态缩短	被注目的时间缩短25%	–	魔力和生命等级合计达到14以上
物恨之刻印Ⅱ 异常状态缩短	被注目的时间缩短50%	裸体国王之气+ ×1 雷影费尔莉之魂+ ×1 雷影费尔莉之气+ ×1	智力达到15以上且以命运处置过魔物150次以上
留恋之刻印 魔物特化	对杰克南瓜灯的伤害增加50% 受到杰克南瓜灯的伤害减轻34%	杰克南瓜灯之魂++ ×1 杰克南瓜灯之气++ ×1	智力达到34以上
感伤之刻印 魔物特化	对卡格依的伤害增加50% 受到卡格依的伤害减轻34%	卡格依之魂++ ×1 卡格依之气++ ×1	智力达到38以上
转进之刻印 魔物特化	对冰精的伤害增加50% 受到冰精的伤害减轻34%	冰精之魂++ ×1 冰精之气++ ×1	智力达到42以上
爱憎之刻印 魔物特化	对妖精女王的伤害增加50% 受到妖精女王的伤害减轻34%	妖精女王之魂++ ×1 妖精女王之气++ ×1	智力达到34以上
高傲之刻印 魔物特化	对贝西卜的伤害增加50% 受到贝西卜的伤害减轻34%	贝西卜之魂++ ×1 贝西卜之气++ ×1	智力达到46以上

刻印名和系统	效果	必要魂/气的数量	开放条件
回归之刻印 魔物特化	对菲尼克斯的伤害增加50% 受到菲尼克斯的伤害减轻34%	菲尼克斯之魂++ ×1 菲尼克斯之气++ ×1	智力达到42以上
遁逃之刻印 魔物特化	对佩加萨斯的伤害增加50% 受到佩加萨斯的伤害减轻34%	佩加萨斯之魂++ ×1 佩加萨斯之气++ ×1	智力达到38以上
永远之刻印 魔物特化	对乌洛波罗司的伤害增加50% 受到乌洛波罗司的伤害减轻34%	乌洛波罗司之魂++ ×1 乌洛波罗司之气++ ×1	智力达到46以上
执着之刻印 魔物特化	对地狱三头犬的伤害增加50% 受到地狱三头犬的伤害减轻34%	地狱三头犬之魂++ ×1 地狱三头犬之气++ ×1	智力达到50以上
挺身之刻印 魔物特化	对人狼的伤害增加50% 受到人狼的伤害减轻34%	人狼之魂++ ×1 人狼之气++ ×1	智力达到21以上
显示之刻印 魔物特化	对萨克洛普斯的伤害增加50% 受到萨克洛普斯的伤害减轻34%	萨克洛普斯之魂++ ×1 萨克洛普斯之气++ ×1	智力达到38以上
恩仇之刻印 魔物特化	对赛莲的伤害增加50% 受到赛莲的伤害减轻34%	赛莲之魂++ ×1 赛莲之气++ ×1	智力达到34以上
利己之刻印 魔物特化	对格里芬的伤害增加50% 受到格里芬的伤害减轻34%	格里芬之魂++ ×1 格里芬之气++ ×1	智力达到42以上
贪婪之刻印 魔物特化	对哈庇的伤害增加50% 受到哈庇的伤害减轻34%	哈庇之魂++ ×1 哈庇之气++ ×1	智力达到34以上
怠惰之刻印 魔物特化	对肯塔洛斯的伤害增加50% 受到肯塔洛斯的伤害减轻34%	肯塔洛斯之魂++ ×1 肯塔洛斯之气++ ×1	智力达到42以上
忧虑之刻印 魔物特化	对独角兽的伤害增加50% 受到独角兽的伤害减轻34%	独角兽之魂++ ×1 独角兽之气++ ×1	智力达到46以上
报复之刻印 魔物特化	对米诺陶洛斯的伤害增加50% 受到米诺陶洛斯的伤害减轻34%	米诺陶洛斯之魂++ ×1 米诺陶洛斯之气++ ×1	智力达到38以上
焦躁之刻印 魔物特化	对欧卡的伤害增加50% 受到欧卡的伤害减轻34%	欧卡之魂++ ×1 欧卡之气++ ×1	智力达到50以上
被虐之刻印 魔物特化	对杜拉罕的伤害增加50% 受到杜拉罕的伤害减轻34%	杜拉罕之魂++ ×1 杜拉罕之气++ ×1	智力达到50以上
奉仕之刻印 魔物特化	对铁处女的伤害增加50% 受到铁处女的伤害减轻34%	铁处女之魂++ ×1 铁处女之气++ ×1	智力达到38以上
执念之刻印 魔物特化	对克拉肯的伤害增加50% 受到克拉肯的伤害减轻34%	克拉肯之魂++ ×1 克拉肯之气++ ×1	智力达到42以上
慢心之刻印 魔物特化	对海德拉的伤害增加50% 受到海德拉的伤害减轻34%	海德拉之魂++ ×1 海德拉之气++ ×1	智力达到46以上
放荡之刻印 魔物特化	对德瓦夫的伤害增加50% 受到德瓦夫的伤害减轻34%	德瓦夫之魂++ ×1 德瓦夫之气++ ×1	智力达到42以上
雪耻之刻印 魔物特化	对拉布列康的伤害增加50% 受到拉布列康的伤害减轻34%	拉布列康之魂++ ×1 拉布列康之气++ ×1	智力达到46以上
欲情之刻印 魔物特化	对因古巴斯的伤害增加50% 受到因古巴斯的伤害减轻34%	因古巴斯之魂++ ×1 因古巴斯之气++ ×1	智力达到38以上
典雅之刻印 魔物特化	对鬼灵的伤害增加50% 受到鬼灵的伤害减轻34%	鬼灵之魂++ ×1 鬼灵之气++ ×1	智力达到46以上
寒栗之刻印 魔物特化	对凯特希的伤害增加50% 受到凯特希的伤害减轻34%	凯特希之魂++ ×1 凯特希之气++ ×1	智力达到50以上
节操之刻印 魔物特化	对瓦伊凡的伤害增加50% 受到瓦伊凡的伤害减轻34%	瓦伊凡之魂++ ×1 瓦伊凡之气++ ×1	智力达到50以上
挣扎之刻印 魔物特化	对瓦尔基丽的伤害增加50% 受到瓦尔基丽的伤害减轻34%	瓦尔基丽之魂++ ×1 瓦尔基丽之气++ ×1	智力达到50以上
关心之刻印 魔物特化	对巴西利斯克的伤害增加50% 受到巴西利斯克的伤害减轻34%	巴西利斯克之魂++ ×1 巴西利斯克之气++ ×1	智力达到46以上
享乐之刻印 魔物特化	对史莱姆（金欲）的伤害增加50% 受到史莱姆（金欲）的伤害减轻34%	史莱姆（金欲）之魂++ ×1 史莱姆（金欲）之气++ ×1	智力达到34以上
低劣之刻印 魔物特化	对史莱姆（食欲）的伤害增加50% 受到史莱姆（食欲）的伤害减轻34%	史莱姆（食欲）之魂++ ×1 史莱姆（食欲）之气++ ×1	智力达到34以上
情爱之刻印 魔物特化	对摩根勒菲的伤害增加50% 受到摩根勒菲的伤害减轻34%	摩根勒菲之魂++ ×1 摩根勒菲之气++ ×1	智力达到25以上
妄言之刻印 魔物特化	对特洛尔的伤害增加50% 受到特洛尔的伤害减轻34%	特洛尔之魂++ ×1 特洛尔之气++ ×1	智力达到38以上
重迭之刻印 魔物特化	对贝西蒙斯的伤害增加50% 受到贝西蒙斯的伤害减轻34%	贝西蒙斯之魂++ ×1 贝西蒙斯之气++ ×1	智力达到34以上
因果之刻印 魔物特化	对骸骨巨龙的伤害增加50% 受到骸骨巨龙的伤害减轻34%	–	打倒过骸骨巨龙1次以上
空虚之刻印 魔物特化	对赛尔特神的伤害增加50% 受到赛尔特神的伤害减轻34%	–	打倒过赛尔特神1次以上
侥幸之刻印 魔物特化	对罗穆路斯神的伤害增加50% 受到罗穆路斯神的伤害减轻34%	–	打倒过罗穆路斯神1次以上
深层之刻印 魔物特化	对利维坦的伤害增加50% 受到利维坦的伤害减轻34%	利维坦之魂++ ×1 利维坦之气++ ×1	智力达到28以上

刻印名和系统	效果	必要魂/气的数量	开放条件
乐奏之刻印 魔物特化	对布莱梅乐队的伤害增加50% 受到布莱梅乐队的伤害减轻34%	布莱梅乐队之魂++ ×1 布莱梅乐队之气++ ×1	智力达到42以上
鼠友之刻印 魔物特化	对哈梅尔的吹笛人的伤害增加50% 受到哈梅尔的吹笛人的伤害减轻34%	哈梅尔的吹笛人之魂++ ×1 哈梅尔的吹笛人之气++ ×1	智力达到50以上
美眼之刻印 魔物特化	对白雪公主的伤害增加50% 受到白雪公主的伤害减轻34%	白雪公主之魂++ ×1 白雪公主之气++ ×1	智力达到38以上
饥虫之刻印 魔物特化	对汉塞尔与葛丽特的伤害增加50% 受到汉塞尔与葛丽特的伤害减轻34%	汉塞尔与葛丽特之魂++ ×1 汉塞尔与葛丽特之气++ ×1	智力达到50以上
幻惑之刻印 魔物特化	对小红帽的伤害增加50% 受到小红帽的伤害减轻34%	小红帽之魂++ ×1 小红帽之气++ ×1	不明
梦中之刻印 魔物特化	对塔莉亚的伤害增加50% 受到塔莉亚的伤害减轻34%	塔莉亚怪物之魂++ ×1 塔莉亚怪物之气++ ×1	智力达到21以上
喧闹之刻印 魔物特化	对三只小猪的伤害增加50% 受到三只小猪的伤害减轻34%	三只小猪之魂++ ×1 三只小猪之气++ ×1	智力达到34以上
杀戮之刻印 魔物特化	对喀迈拉的伤害增加50% 受到喀迈拉的伤害减轻34%	喀迈拉之魂++ ×1 喀迈拉之气++ ×1	智力达到46以上
加虐之刻印 魔物特化	对青蛙国王的伤害增加50% 受到青蛙国王的伤害减轻34%	青蛙国王之魂++ ×1 青蛙国王之气++ ×1	智力达到46以上
淫秽之刻印 魔物特化	对裸体国王的伤害增加50% 受到裸体国王的伤害减轻34%	裸体国王之魂++ ×1 裸体国王之气++ ×1	智力达到42以上
好脚之刻印 魔物特化	对仙杜瑞拉的伤害增加50% 受到仙杜瑞拉的伤害减轻34%	仙杜瑞拉之魂++ ×1 仙杜瑞拉之气++ ×1	智力达到38以上
嗜虐之刻印 魔物特化	对兔与龟的伤害增加50% 受到兔与龟的伤害减轻34%	兔与龟之魂++ ×1 兔与龟之气++ ×1	不明
蜥人之刻印 魔物特化	对蜥蜴人的伤害增加50% 受到蜥蜴人的伤害减轻34%	蜥蜴人之魂++ ×1 蜥蜴人之气++ ×1	智力达到34以上
新创之刻印 魔物特化	对神骸骨巨龙的伤害增加50% 受到神骸骨巨龙的伤害减轻34%	-	打倒过神骸骨巨龙1次以上
灯火之刻印 魔物特化	对莎克巴斯的伤害增加50% 受到莎克巴斯的伤害减轻34%	莎克巴斯之魂++ ×1 莎克巴斯之气++ ×1	打倒过莎克巴斯1次以上
亚法隆之证Ⅰ 魔之证	攻击力增加15% 可发动魔之代价共鸣（所属亚法隆）	-	在亚法隆势力记录50点讨伐点数
亚法隆之证Ⅱ 魔之证	攻击力增加25% 可发动魔之代价共鸣（所属亚法隆）	-	在亚法隆势力记录250点讨伐点数
亚法隆之证Ⅲ 魔之证	攻击力增加30% 可发动魔之代价共鸣（所属亚法隆）	-	在亚法隆势力记录1300点讨伐点数
亚法隆之证Ⅳ 魔之证	攻击力增加35% 可发动魔之代价共鸣（所属亚法隆）	-	在亚法隆势力记录4000点讨伐点数
亚法隆之证Ⅴ 魔之证	攻击力增加40% 可发动魔之代价共鸣（所属亚法隆）	-	在亚法隆势力记录11200点讨伐点数
圣休亚里之证Ⅰ 圣之证	防御力增加20% 可发动圣之代价共鸣（所属圣休亚里）	-	在圣休亚里势力记录50点讨伐点数
圣休亚里之证Ⅱ 圣之证	防御力增加25% 可发动圣之代价共鸣（所属圣休亚里）	-	在圣休亚里势力记录250点讨伐点数
圣休亚里之证Ⅲ 圣之证	防御力增加30% 可发动圣之代价共鸣（所属圣休亚里）	-	在圣休亚里势力记录1300点讨伐点数
圣休亚里之证Ⅳ 圣之证	防御力增加35% 可发动圣之代价共鸣（所属圣休亚里）	-	在圣休亚里势力记录4000点讨伐点数
圣休亚里之证Ⅴ 圣之证	防御力增加40% 可发动圣之代价共鸣（所属圣休亚里）	-	在圣休亚里势力记录11200点讨伐点数
格林之证Ⅰ 均衡之证	体力上限增加250 可发动均等之代价共鸣（所属格林）	-	在格林势力记录50点讨伐点数
格林之证Ⅱ 均衡之证	体力上限增加300 可发动均等之代价共鸣（所属格林）	-	在格林势力记录250点讨伐点数
格林之证Ⅲ 均衡之证	体力上限增加350 可发动均等之代价共鸣（所属格林）	-	在格林势力记录1300点讨伐点数
格林之证Ⅳ 均衡之证	体力上限增加400 可发动均等之代价共鸣（所属格林）	-	在格林势力记录4000点讨伐点数
格林之证Ⅴ 均衡之证	体力上限增加500 可发动均等之代价共鸣（所属格林）	-	在格林势力记录11200点讨伐点数

前手臂刻印

刻印名和系统	效果	必要魂/气的数量	开放条件
一闪之刻印Ⅰ 攻击魔法强化	接近武器魔法威力增加5% 接近武器魔法威力增加10%（均衡之臂）	欧克之魂 ×1 欧克之气 ×1	接近武器魔法使用过1次以上
一闪之刻印Ⅱ 攻击魔法强化	接近武器魔法威力增加15% 接近武器魔法威力增加20%（均衡之臂）	萨克洛普斯之气+ ×1 欧克之气 ×2	智力达到15以上且接近武器魔法使用过30次以上
一闪之刻印Ⅲ 攻击魔法强化	接近武器魔法威力增加20% 接近武器魔法威力增加30%（均衡之臂）	蜥蜴人之气+ ×1 医师骷卢之气 ×3	智力达到18以上且接近武器魔法使用过60次以上
一闪之刻印Ⅳ 攻击魔法强化	接近武器魔法威力增加25% 接近武器魔法威力增加40%（均衡之臂）	哈梅尔的吹笛人之魂 ×1 哈梅尔的吹笛人之气 ×1	智力达到25以上且接近武器魔法使用过120次以上
一闪之刻印Ⅴ 攻击魔法强化	接近武器魔法威力增加30% 接近武器魔法威力增加60%（均衡之臂）	蜥蜴人之魂++ ×1 蜥蜴人之气++ ×1	智力达到34以上且接近武器魔法使用过150次以上
一闪之刻印Ⅵ 攻击魔法强化	接近武器魔法威力增加35% 接近武器魔法威力增加70%（均衡之臂）	仙杜瑞拉之气+++ ×1 白雪公主之气++ ×3	智力达到38以上且接近武器魔法使用过180次以上
一闪之刻印Ⅶ 攻击魔法强化	接近武器魔法威力增加40% 接近武器魔法威力增加80%（均衡之臂）	德瓦夫之气+++ ×1 德瓦夫之气++ ×2 德瓦夫之气+ ×3	智力达到42以上且接近武器魔法使用过210次以上
格斗之刻印Ⅰ 攻击魔法强化	刚腕魔法威力增加5% 刚腕魔法威力增加10%（魔之臂Ⅰ）	杰克南瓜灯之魂 ×1	刚腕魔法使用过1次以上
格斗之刻印Ⅱ 攻击魔法强化	刚腕魔法威力增加15% 刚腕魔法威力增加20%（魔之臂Ⅱ）	人狼之魂 ×1 火焰哥布林之魂 ×2	智力达到15以上且刚腕魔法使用过30次以上
格斗之刻印Ⅲ 攻击魔法强化	刚腕魔法威力增加20% 刚腕魔法威力增加30%（魔之臂Ⅲ）	菲尼克斯之魂 ×1 火焰哥布林之魂+ ×3	智力达到18以上且刚腕魔法使用过60次以上
格斗之刻印Ⅳ 攻击魔法强化	刚腕魔法威力增加25% 刚腕魔法威力增加40%（魔之臂Ⅲ）	哈梅尔的吹笛人之魂 ×1 金欲哥布林之魂+ ×3	智力达到25以上且刚腕魔法使用过120次以上
格斗之刻印Ⅴ 攻击魔法强化	刚腕魔法威力增加30% 刚腕魔法威力增加60%（魔之臂Ⅳ）	三只小猪之魂++ ×1 三只小猪之魂+ ×1	智力达到34以上且刚腕魔法使用过150次以上
格斗之刻印Ⅵ 攻击魔法强化	刚腕魔法威力增加35% 刚腕魔法威力增加70%（魔之臂Ⅳ）	仙杜瑞拉之魂+++ ×1 白雪公主之魂++ ×3	智力达到38以上且刚腕魔法使用过180次以上
格斗之刻印Ⅶ 攻击魔法强化	刚腕魔法威力增加40% 刚腕魔法威力增加80%（魔之臂Ⅳ）	德瓦夫之魂+++ ×1 德瓦夫之魂++ ×2 德瓦夫之魂+ ×3	智力达到42以上且刚腕魔法使用过210次以上
穿孔之刻印Ⅰ 攻击魔法强化	枪魔法威力增加5% 枪魔法威力增加10%（圣之臂Ⅰ）	诺姆之气 ×3	智力达到3以上且枪魔法使用过1次以上
穿孔之刻印Ⅱ 攻击魔法强化	枪魔法威力增加15% 枪魔法威力增加20%（圣之臂Ⅱ）	人狼之气+ ×1 萨克洛普斯之气+ ×2	智力达到15以上且枪魔法使用过30次以上
穿孔之刻印Ⅲ 攻击魔法强化	枪魔法威力增加20% 枪魔法威力增加30%（圣之臂Ⅲ）	菲尼克斯之气+ ×1 气之碎片+ ×6	智力达到18以上且枪魔法使用过60次以上
穿孔之刻印Ⅳ 攻击魔法强化	枪魔法威力增加25% 枪魔法威力增加40%（圣之臂Ⅲ）	哈梅尔的吹笛人之气 ×1 金欲哥布林之气+ ×3	智力达到25以上且枪魔法使用过120次以上
穿孔之刻印Ⅴ 攻击魔法强化	枪魔法威力增加30% 枪魔法威力增加60%（圣之臂Ⅳ）	赛莲之气++ ×1 赛莲之气+ ×1	智力达到34以上且枪魔法使用过150次以上
穿孔之刻印Ⅵ 攻击魔法强化	枪魔法威力增加35% 枪魔法威力增加70%（圣之臂Ⅳ）	白雪公主之气+++ ×1 白雪公主之气++ ×2 白雪公主之气+ ×3	智力达到38以上且枪魔法使用过180次以上
穿孔之刻印Ⅶ 攻击魔法强化	枪魔法威力增加40% 枪魔法威力增加80%（圣之臂Ⅳ）	利维坦之气+++ ×1 钢刺哥布林之气+++ ×2	智力达到42以上且枪魔法使用过210次以上
呼气之刻印Ⅰ 攻击魔法强化	兽腕魔法威力增加5% 兽腕魔法威力增加10%（均衡之臂）	德瓦夫之魂 ×1 哥布林之气 ×2	兽腕魔法使用过1次以上
呼气之刻印Ⅱ 攻击魔法强化	兽腕魔法威力增加15% 兽腕魔法威力增加20%（均衡之臂）	人狼之魂+ ×1 涅克达之气 ×3	智力达到15以上且兽腕魔法使用过30次以上
呼气之刻印Ⅲ 攻击魔法强化	兽腕魔法威力增加20% 兽腕魔法威力增加30%（均衡之臂）	瓦伊凡之气+ ×1 酒豪哥布林之魂 ×3	智力达到18以上且兽腕魔法使用过60次以上
呼气之刻印Ⅳ 攻击魔法强化	兽腕魔法威力增加25% 兽腕魔法威力增加40%（均衡之臂）	贝西蒙斯之魂++ ×1 珊瑚哥布林之气+ ×3	智力达到25以上且兽腕魔法使用过120次以上
呼气之刻印Ⅴ 攻击魔法强化	兽腕魔法威力增加30% 兽腕魔法威力增加60%（均衡之臂）	妖精女王之气+ ×1	智力达到34以上且兽腕魔法使用过150次以上
呼气之刻印Ⅵ 攻击魔法强化	兽腕魔法威力增加35% 兽腕魔法威力增加70%（均衡之臂）	仙杜瑞拉之魂+++ ×1 仙杜瑞拉之气+++ ×1	智力达到38以上且兽腕魔法使用过180次以上
呼气之刻印Ⅶ 攻击魔法强化	兽腕魔法威力增加40% 兽腕魔法威力增加80%（均衡之臂）	格里芬之魂+++ ×1 雷影费尔莉之气+++ ×2	智力达到42以上且兽腕魔法使用过210次以上
勃然之刻印Ⅰ 攻击魔法强化	隆起魔法威力增加5% 隆起魔法威力增加10%（魔之臂Ⅰ）	珊瑚哥布林之魂 ×2 珊瑚哥布林之气 ×2	隆起魔法使用过1次以上

刻印名和系统	效果	必要魂/气的数量	开放条件
勃然之刻印Ⅱ 攻击魔法强化	隆起魔法威力增加15% 隆起魔法威力增加20%（魔之臂Ⅱ）	肯塔洛斯之魂+ ×1 涅克达之魂 ×3	智力达到9以上且隆起魔法使用过40次以上
勃然之刻印Ⅲ 攻击魔法强化	隆起魔法威力增加20% 隆起魔法威力增加30%（魔之臂Ⅲ）	拉布列康之魂+ ×1 哥布林之魂+ ×2	智力达到18以上且隆起魔法使用过90次以上
勃然之刻印Ⅳ 攻击魔法强化	隆起魔法威力增加25% 隆起魔法威力增加40%（魔之臂Ⅲ）	巴西利斯克之魂+ ×1	智力达到25以上且隆起魔法使用过150次以上
勃然之刻印Ⅴ 攻击魔法强化	隆起魔法威力增加30% 隆起魔法威力增加60%（魔之臂Ⅳ）	蜥蜴人之魂+++ ×1	智力达到34以上且隆起魔法使用过210次以上
勃然之刻印Ⅵ 攻击魔法强化	隆起魔法威力增加35% 隆起魔法威力增加70%（魔之臂Ⅳ）	特洛尔之魂+++ ×1 特洛尔之魂++ ×2 特洛尔之魂+ ×3	智力达到38以上且隆起魔法使用过280次以上
勃然之刻印Ⅶ 攻击魔法强化	隆起魔法威力增加40% 隆起魔法威力增加80%（魔之臂Ⅴ）	裸体国王之魂+++ ×1 裸体国王之魂++ ×2 裸体国王之魂+ ×3	智力达到42以上且隆起魔法使用过370次以上
迈进之刻印Ⅰ 攻击魔法强化	突击魔法威力增加5% 突击魔法威力增加10%（圣之臂Ⅰ）	诺姆之气 ×1	突击魔法使用过1次以上
迈进之刻印Ⅱ 攻击魔法强化	突击魔法威力增加15% 突击魔法威力增加20%（圣之臂Ⅱ）	冰精之气 ×1 哥布林之气 ×3	智力达到12以上且突击魔法使用过30次以上
迈进之刻印Ⅲ 攻击魔法强化	突击魔法威力增加20% 突击魔法威力增加30%（圣之臂Ⅲ）	冰精之气+ ×1 珊瑚哥布林之气+ ×2	智力达到18以上且突击魔法使用过60次以上
迈进之刻印Ⅳ 攻击魔法强化	突击魔法威力增加25% 突击魔法威力增加40%（圣之臂Ⅲ）	佩加萨斯之气++ ×1 佩加萨斯之气+ ×1 佩加萨斯之气 ×1	智力达到28以上且突击魔法使用过120次以上
迈进之刻印Ⅴ 攻击魔法强化	突击魔法威力增加30% 突击魔法威力增加60%（圣之臂Ⅳ）	哈庇之气++ ×1 哈庇之气+ ×1	智力达到34以上且突击魔法使用过150次以上
迈进之刻印Ⅵ 攻击魔法强化	突击魔法威力增加35% 突击魔法威力增加70%（圣之臂Ⅴ）	佩加萨斯之气+++ ×1 珊瑚哥布林之气+++ ×2 冰块欧克之气+++ ×2	智力达到38以上且突击魔法使用过180次以上
迈进之刻印Ⅶ 攻击魔法强化	突击魔法威力增加40% 突击魔法威力增加80%（圣之臂Ⅴ）	菲尼克斯之气+++ ×1 菲尼克斯之气++ ×2 菲尼克斯之气+ ×3	智力达到42以上且突击魔法使用过210次以上
一扫之刻印Ⅰ 攻击魔法强化	咆哮魔法威力增加15%	哈庇之魂 ×1 哥布林之气 ×2	咆哮魔法使用过1次以上
一扫之刻印Ⅱ 攻击魔法强化	咆哮魔法威力增加35%	赛莲之魂+ ×1 涅克达之气 ×3	智力达到9以上且咆哮魔法使用过40次以上
一扫之刻印Ⅲ 攻击魔法强化	咆哮魔法威力增加50%	乌洛波罗司之气+ ×1 魂之碎片 ×5 气之碎片 ×5	智力达到18以上且咆哮魔法使用过90次以上
一扫之刻印Ⅳ 攻击魔法强化	咆哮魔法威力增加65%	欧卡之魂++ ×1 冰块欧克之气+ ×3	智力达到25以上且咆哮魔法使用过150次以上
一扫之刻印Ⅴ 攻击魔法强化	咆哮魔法威力增加90%	哈庇之魂+++ ×1	智力达到34以上且咆哮魔法使用过210次以上
一扫之刻印Ⅵ 攻击魔法强化	咆哮魔法威力增加105%	白雪公主之气+ ×1 哥布林之气 ×99	智力达到38以上且咆哮魔法使用过280次以上
一扫之刻印Ⅶ 攻击魔法强化	咆哮魔法威力增加120%	裸体国王之魂+++ ×1 欧克之气+++ ×2	智力达到42以上且咆哮魔法使用过370次以上
变异之刻印Ⅰ 攻击魔法强化	变身突进魔法威力增加5% 变身突进魔法威力增加10%（魔之臂Ⅰ）	墓栅哥布林之魂 ×3	变身突进魔法使用过1次以上
变异之刻印Ⅱ 攻击魔法强化	变身突进魔法威力增加15% 变身突进魔法威力增加20%（魔之臂Ⅱ）	独角兽之魂+ ×1 卡格依之魂 ×1	智力达到9以上且变身突进魔法使用过40次以上
变异之刻印Ⅲ 攻击魔法强化	变身突进魔法威力增加20% 变身突进魔法威力增加30%（魔之臂Ⅲ）	独角兽之魂+ ×1 诺姆之魂+ ×2	智力达到18以上且变身突进魔法使用过90次以上
变异之刻印Ⅳ 攻击魔法强化	变身突进魔法威力增加25% 变身突进魔法威力增加40%（魔之臂Ⅲ）	冰精之魂++ ×1 冰块欧克之魂+ ×3	智力达到25以上且变身突进魔法使用过150次以上
变异之刻印Ⅴ 攻击魔法强化	变身突进魔法威力增加30% 变身突进魔法威力增加60%（魔之臂Ⅳ）	哈庇之魂++ ×1 哈庇之魂+ ×1	智力达到34以上且变身突进魔法使用过210次以上
变异之刻印Ⅵ 攻击魔法强化	变身突进魔法威力增加35% 变身突进魔法威力增加70%（魔之臂Ⅳ）	卡格依之魂+++ ×1 卡格依之魂+ ×3	智力达到38以上且变身突进魔法使用过280次以上
变异之刻印Ⅶ 攻击魔法强化	变身突进魔法威力增加40% 变身突进魔法威力增加80%（魔之臂Ⅳ）	冰精之魂+++ ×1 冰精之魂++ ×2 冰精之魂+ ×3	智力达到42以上且变身突进魔法使用过370次以上
驱逐之刻印Ⅰ 攻击魔法强化	投掷弹魔法威力增加5% 投掷弹魔法威力增加10%（均衡之臂）	-	投掷弹魔法使用过1次以上

刻印名和系统	效果	必要魂/气的数量	开放条件
驱逐之刻印Ⅱ 攻击魔法强化	投掷弹魔法威力增加15% 投掷弹魔法威力增加20%（均衡之臂）	独角兽之气 ×1 瓦伊凡之魂 ×1	智力达到9以上且投掷弹魔法使用过50次以上
驱逐之刻印Ⅲ 攻击魔法强化	投掷弹魔法威力增加20% 投掷弹魔法威力增加30%（均衡之臂）	瓦伊凡之魂+ ×1 暴发户骷卢之魂+ ×2	智力达到18以上且投掷弹魔法使用过110次以上
驱逐之刻印Ⅳ 攻击魔法强化	投掷弹魔法威力增加25% 投掷弹魔法威力增加40%（均衡之臂）	巴西利斯克之魂++ ×1 巴西利斯克之气++ ×1	智力达到25以上且投掷弹魔法使用过180次以上
驱逐之刻印Ⅴ 攻击魔法强化	投掷弹魔法威力增加30% 投掷弹魔法威力增加60%（均衡之臂）	贝西蒙斯之气+++ ×1	智力达到34以上且投掷弹魔法使用过260次以上
驱逐之刻印Ⅵ 攻击魔法强化	投掷弹魔法威力增加35% 投掷弹魔法威力增加70%（均衡之臂）	卡格依之魂+++ ×1	智力达到38以上且投掷弹魔法使用过350次以上
驱逐之刻印Ⅶ 攻击魔法强化	投掷弹魔法威力增加40% 投掷弹魔法威力增加80%（均衡之臂）	利维坦之魂+++ ×1 布莱梅乐队之气+++ ×1	智力达到42以上且投掷弹魔法使用过450次以上
一掷之刻印Ⅰ 攻击魔法强化	爆破弹魔法威力增加5% 爆破弹魔法威力增加10%（魔之臂Ⅰ）	毒绿欧克之魂 ×3	爆破弹魔法使用过1次以上
一掷之刻印Ⅱ 攻击魔法强化	爆破弹魔法威力增加15% 爆破弹魔法威力增加20%（魔之臂Ⅱ）	拉布列康之魂 ×1 杰克南瓜灯之魂+ ×1	智力达到9以上且爆破弹魔法使用过50次以上
一掷之刻印Ⅲ 攻击魔法强化	爆破弹魔法威力增加20% 爆破弹魔法威力增加30%（魔之臂Ⅲ）	史莱姆（食欲）之魂+ ×1 腐卵涅克达之魂+ ×2	智力达到18以上且爆破弹魔法使用过110次以上
一掷之刻印Ⅳ 攻击魔法强化	爆破弹魔法威力增加25% 爆破弹魔法威力增加40%（魔之臂Ⅲ）	贝西蒙斯之魂+ ×1 珊瑚哥布林之魂+ ×3	智力达到25以上且爆破弹魔法使用过180次以上
一掷之刻印Ⅴ 攻击魔法强化	爆破弹魔法威力增加30% 爆破弹魔法威力增加60%（魔之臂Ⅳ）	贝西蒙斯之魂+++ ×1	智力达到34以上且爆破弹魔法使用过260次以上
一掷之刻印Ⅵ 攻击魔法强化	爆破弹魔法威力增加35% 爆破弹魔法威力增加70%（魔之臂Ⅳ）	仙杜瑞拉之魂++ ×2	智力达到38以上且爆破弹魔法使用过350次以上
一掷之刻印Ⅶ 攻击魔法强化	爆破弹魔法威力增加40% 爆破弹魔法威力增加80%（魔之臂Ⅳ）	利维坦之魂+++ ×1 冰精之魂+++ ×1	智力达到42以上且爆破弹魔法使用过450次以上
穷追之刻印Ⅰ 攻击魔法强化	追踪弹魔法威力增加5% 追踪弹魔法威力增加10%（均衡之臂）	费尔莉之魂 ×1 费尔莉之气 ×2	追踪弹魔法使用过1次以上
穷追之刻印Ⅱ 攻击魔法强化	追踪弹魔法威力增加15% 追踪弹魔法威力增加20%（均衡之臂）	赛莲之魂 ×1 涅克达之气 ×3	智力达到12以上且追踪弹魔法使用过50次以上
穷追之刻印Ⅲ 攻击魔法强化	追踪弹魔法威力增加20% 追踪弹魔法威力增加30%（均衡之臂）	菲尼克斯之魂 ×1 山洞诺姆之气 ×3	智力达到18以上且追踪弹魔法使用过110次以上
穷追之刻印Ⅳ 攻击魔法强化	追踪弹魔法威力增加25% 追踪弹魔法威力增加40%（均衡之臂）	瓦尔基丽之魂++ ×1 火焰哥布林之气+ ×3	智力达到25以上且追踪弹魔法使用过180次以上
穷追之刻印Ⅴ 攻击魔法强化	追踪弹魔法威力增加30% 追踪弹魔法威力增加60%（均衡之臂）	妖精女王之魂++ ×1 妖精女王之气++ ×1	智力达到34以上且追踪弹魔法使用过260次以上
穷追之刻印Ⅵ 攻击魔法强化	追踪弹魔法威力增加35% 追踪弹魔法威力增加70%（均衡之臂）	仙杜瑞拉之魂++ ×1 仙杜瑞拉之气++ ×1	智力达到38以上且追踪弹魔法使用过350次以上
穷追之刻印Ⅶ 攻击魔法强化	追踪弹魔法威力增加40% 追踪弹魔法威力增加80%（均衡之臂）	克拉肯之魂+++ ×1 无叶可菠鲁特之气+++ ×1	智力达到42以上且追踪弹魔法使用过450次以上
扫射之刻印Ⅰ 攻击魔法强化	特殊弹魔法威力增加5% 特殊弹魔法威力增加10%（均衡之臂）	瓦尔基丽之气 ×1 费尔莉之魂 ×1 费尔莉之气 ×1	智力达到3以上且特殊弹魔法使用过1次以上
扫射之刻印Ⅱ 攻击魔法强化	特殊弹魔法威力增加15% 特殊弹魔法威力增加20%（均衡之臂）	瓦尔基丽之气+ ×1 欧克之魂 ×12	智力达到9以上且特殊弹魔法使用过50次以上
扫射之刻印Ⅲ 攻击魔法强化	特殊弹魔法威力增加20% 特殊弹魔法威力增加30%（均衡之臂）	小红帽之气+ ×1 墓栅哥布林之魂+ ×2	智力达到18以上且特殊弹魔法使用过110次以上
扫射之刻印Ⅳ 攻击魔法强化	特殊弹魔法威力增加25% 特殊弹魔法威力增加40%（均衡之臂）	鬼灵之气++ ×1 欧克之魂+ ×3	智力达到25以上且特殊弹魔法使用过180次以上
扫射之刻印Ⅴ 攻击魔法强化	特殊弹魔法威力增加30% 特殊弹魔法威力增加60%（均衡之臂）	三只小猪之魂++ ×1 三只小猪之气++ ×1	智力达到34以上且特殊弹魔法使用过260次以上
扫射之刻印Ⅵ 攻击魔法强化	特殊弹魔法威力增加35% 特殊弹魔法威力增加70%（均衡之臂）	因古巴斯之魂+++ ×1 因古巴斯之气+++ ×1	智力达到38以上且特殊弹魔法使用过350次以上

刻印名和系统	效果	必要魂/气的数量	开放条件
扫射之刻印Ⅵ 攻击魔法强化	特殊弹魔法威力增加40% 特殊弹魔法威力增加80%（均衡之臂）	克拉肯之气+++ ×1 无叶可菠鲁特之魂+++ ×1	智力达到42以上且特殊弹魔法使用过450次以上
秘术之刻印Ⅰ 攻击魔法强化	特别魔法威力增加5% 特别魔法威力增加10%（魔之臂Ⅰ）	鬼灵之魂 ×1 费尔莉之魂 ×6	智力达到3以上且特别魔法使用过1次以上
秘术之刻印Ⅱ 攻击魔法强化	特别魔法威力增加15% 特别魔法威力增加20%（魔之臂Ⅱ）	赛莲之魂 ×1 瓦尔基丽之魂+ ×1 魂之碎片 ×10	智力达到9以上且特别魔法使用过40次以上
秘术之刻印Ⅲ 攻击魔法强化	特别魔法威力增加20% 特别魔法威力增加30%（魔之臂Ⅲ）	史莱姆（食欲）之魂+ ×1 钢刺哥布林之魂+ ×2	智力达到18以上且特别魔法使用过90次以上
秘术之刻印Ⅳ 攻击魔法强化	特别魔法威力增加25% 特别魔法威力增加40%（魔之臂Ⅲ）	鬼灵之魂++ ×1 火焰哥布林之魂+ ×3	智力达到25以上且特别魔法使用过150次以上
秘术之刻印Ⅴ 攻击魔法强化	特别魔法威力增加30% 特别魔法威力增加60%（魔之臂Ⅳ）	三只小猪之魂+++ ×1	智力达到34以上且特别魔法使用过210次以上
秘术之刻印Ⅵ 攻击魔法强化	特别魔法威力增加35% 特别魔法威力增加70%（魔之臂Ⅳ）	因古巴斯之魂+++ ×2	智力达到38以上且特别魔法使用过280次以上
秘术之刻印Ⅶ 攻击魔法强化	特别魔法威力增加40% 特别魔法威力增加80%（魔之臂Ⅳ）	冰精之魂+++ ×1 酒豪哥布林之魂+++ ×2	智力达到42以上且特别魔法使用过370次以上
陷阱之刻印Ⅰ 攻击魔法强化	炸弹变生魔法威力增加5% 炸弹变生魔法威力增加10%（魔之臂Ⅰ）	狂魔女之魂 ×1 欧克之魂 ×2	炸弹变生魔法使用过1次以上
陷阱之刻印Ⅱ 攻击魔法强化	炸弹变生魔法威力增加15% 炸弹变生魔法威力增加20%（魔之臂Ⅱ）	格里芬之魂 ×1 魂之碎片 ×15	智力达到9以上且炸弹变生魔法使用过50次以上
陷阱之刻印Ⅲ 攻击魔法强化	炸弹变生魔法威力增加20% 炸弹变生魔法威力增加30%（魔之臂Ⅲ）	蜥蜴人之魂+ ×1 珊瑚哥布林之魂+ ×2	智力达到18以上且炸弹变生魔法使用过110次以上
陷阱之刻印Ⅳ 攻击魔法强化	炸弹变生魔法威力增加25% 炸弹变生魔法威力增加40%（魔之臂Ⅲ）	摩根勒菲怪物之魂++ ×1 毒绿欧克之魂+ ×3	智力达到25以上且炸弹变生魔法使用过180次以上
陷阱之刻印Ⅴ 攻击魔法强化	炸弹变生魔法威力增加30% 炸弹变生魔法威力增加60%（魔之臂Ⅳ）	杰克南瓜灯之魂++ ×1 杰克南瓜灯之魂+ ×1	智力达到34以上且炸弹变生魔法使用过260次以上
陷阱之刻印Ⅵ 攻击魔法强化	炸弹变生魔法威力增加35% 炸弹变生魔法威力增加70%（魔之臂Ⅳ）	铁处女之魂+++ ×1 铁处女之魂++ ×2 铁处女之魂+ ×3	智力达到38以上且炸弹变生魔法使用过350次以上
陷阱之刻印Ⅶ 攻击魔法强化	炸弹变生魔法威力增加40% 炸弹变生魔法威力增加80%（魔之臂Ⅳ）	格里芬之魂+++ ×1	智力达到42以上且炸弹变生魔法使用过450次以上
漂泊之刻印Ⅰ 攻击魔法强化	机雷变生魔法威力增加5% 机雷变生魔法威力增加10%（均衡之臂）	因古巴斯之魂 ×1 费尔莉之气 ×3	机雷变生魔法使用过1次以上
漂泊之刻印Ⅱ 攻击魔法强化	机雷变生魔法威力增加15% 机雷变生魔法威力增加20%（均衡之臂）	格里芬之气+ ×1 妖精女王之魂+ ×1	智力达到9以上且机雷变生魔法使用过50次以上
漂泊之刻印Ⅲ 攻击魔法强化	机雷变生魔法威力增加20% 机雷变生魔法威力增加30%（均衡之臂）	菲尼克斯之气 ×1 山洞诺姆之魂 ×3	智力达到18以上且机雷变生魔法使用过110次以上
漂泊之刻印Ⅳ 攻击魔法强化	机雷变生魔法威力增加25% 机雷变生魔法威力增加40%（均衡之臂）	鬼灵之魂+ ×1 鬼灵之气+ ×1	智力达到25以上且机雷变生魔法使用过180次以上
漂泊之刻印Ⅴ 攻击魔法强化	机雷变生魔法威力增加30% 机雷变生魔法威力增加60%（均衡之臂）	妖精女王之气+++ ×1 海德拉之魂+ ×1	智力达到34以上且机雷变生魔法使用过260次以上
漂泊之刻印Ⅵ 攻击魔法强化	机雷变生魔法威力增加35% 机雷变生魔法威力增加70%（均衡之臂）	铁处女之魂+++ ×1 铁处女之气+++ ×1	智力达到38以上且机雷变生魔法使用过350次以上
漂泊之刻印Ⅶ 攻击魔法强化	机雷变生魔法威力增加40% 机雷变生魔法威力增加80%（均衡之臂）	裸体国王之魂+++ ×1 裸体国王之气+++ ×1	智力达到42以上且机雷变生魔法使用过450次以上
魔血之刻印Ⅰ 攻击魔法强化	血魔法威力增加5% 血魔法威力增加10%（魔之臂Ⅰ）	萨克洛普斯之魂 ×1 妖精女王之魂 ×1 杰克南瓜灯之魂 ×1	智力达到6以上且血魔法使用过1次以上
魔血之刻印Ⅱ 攻击魔法强化	血魔法威力增加15% 血魔法威力增加20%（魔之臂Ⅱ）	摩根勒菲怪物之魂 ×1	智力达到15以上且血魔法使用过50次以上
魔血之刻印Ⅲ 攻击魔法强化	血魔法威力增加20% 血魔法威力增加30%（魔之臂Ⅲ）	欧卡之魂+ ×1 魔道师之魂+ ×1 女魔道师之魂+ ×1	智力达到25以上且血魔法使用过110次以上
魔血之刻印Ⅳ 攻击魔法强化	血魔法威力增加25% 血魔法威力增加40%（魔之臂Ⅲ）	–	智力达到34以上且血魔法使用过180次以上
魔血之刻印Ⅴ 攻击魔法强化	血魔法威力增加30% 血魔法威力增加60%（魔之臂Ⅳ）	裸体国王之魂+++ ×1 魔道师之魂+++ ×1 女魔道师之魂+++ ×1	智力达到42以上且血魔法使用过260次以上

刻印名和系统	效果	必要魂/气的数量	开放条件
魔血之刻印Ⅵ 攻击魔法强化	血魔法威力增加35% 血魔法威力增加70%（魔之臂Ⅳ）	青蛙国王之魂+++ ×3 魔道师之魂+++ ×3 女魔道师之魂+++ ×3	智力达到46以上且血魔法使用过350次以上
魔血之刻印Ⅶ 攻击魔法强化	血魔法威力增加40% 血魔法威力增加80%（魔之臂Ⅳ）	汉赛尔与葛丽特之魂+++ ×1 汉赛尔与葛丽特之魂++ ×2 汉赛尔与葛丽特之魂+ ×3	智力达到50以上且血魔法使用过450次以上
圣血之刻印Ⅰ 攻击魔法强化	血魔法威力增加5% 血魔法威力增加10%（圣之臂Ⅰ）	萨克洛普斯之气 ×1 妖精女王之气 ×1 杰克南瓜灯之气 ×1	智力达到6以上且血魔法使用过1次以上
圣血之刻印Ⅱ 攻击魔法强化	血魔法威力增加15% 血魔法威力增加20%（圣之臂Ⅱ）	摩根勒菲怪物之气 ×1	智力达到15以上且血魔法使用过50次以上
圣血之刻印Ⅲ 攻击魔法强化	血魔法威力增加20% 血魔法威力增加30%（圣之臂Ⅲ）	瓦尔基丽之气+ ×1 魔道师之气+ ×1 女魔道师之气+ ×1	智力达到25以上且血魔法使用过110次以上
圣血之刻印Ⅳ 攻击魔法强化	血魔法威力增加25% 血魔法威力增加40%（圣之臂Ⅲ）	–	智力达到34以上且血魔法使用过180次以上
圣血之刻印Ⅴ 攻击魔法强化	血魔法威力增加30% 血魔法威力增加60%（圣之臂Ⅳ）	裸体国王之气+++ ×1 魔道师之气+++ ×1 女魔道师之气+++ ×1	智力达到42以上且血魔法使用过260次以上
圣血之刻印Ⅵ 攻击魔法强化	血魔法威力增加35% 血魔法威力增加70%（圣之臂Ⅳ）	青蛙国王之气+++ ×3 魔道师之气+++ ×3 女魔道师之气+++ ×3	智力达到46以上且血魔法使用过350次以上
圣血之刻印Ⅶ 攻击魔法强化	血魔法威力增加40% 血魔法威力增加80%（圣之臂Ⅳ）	汉赛尔与葛丽特之气+++ ×1 汉赛尔与葛丽特之气++ ×2 汉赛尔与葛丽特之气+ ×3	智力达到50以上且血魔法使用过450次以上
治愈之刻印Ⅰ 辅助魔法强化	单体回复魔法回复量增加5% 单体回复魔法回复量增加15%（圣之臂Ⅰ）	–	单体回复魔法使用过1次以上
治愈之刻印Ⅱ 辅助魔法强化	单体回复魔法回复量增加15% 单体回复魔法回复量增加25%（圣之臂Ⅱ）	三只小猪之气 ×1 墓栅哥布林之气 ×3	智力达到12以上且单体回复魔法使用过50次以上
治愈之刻印Ⅲ 辅助魔法强化	单体回复魔法回复量增加20% 单体回复魔法回复量增加35%（圣之臂Ⅲ）	米诺陶洛斯之气+ ×1 瓦伊凡之气 ×1	智力达到18以上且单体回复魔法使用过110次以上
治愈之刻印Ⅳ 辅助魔法强化	单体回复魔法回复量增加25% 单体回复魔法回复量增加45%（圣之臂Ⅲ）	哈梅尔的吹笛人之气+ ×1 暴发户骷卢之气+ ×3	智力达到25以上且单体回复魔法使用过180次以上
治愈之刻印Ⅴ 辅助魔法强化	单体回复魔法回复量增加30% 单体回复魔法回复量增加65%（圣之臂Ⅳ）	史莱姆（食欲）之气++ ×1 史莱姆（食欲）之气+ ×1	智力达到34以上且单体回复魔法使用过260次以上
治愈之刻印Ⅵ 辅助魔法强化	单体回复魔法回复量增加35% 单体回复魔法回复量增加75%（圣之臂Ⅳ）	铁处女之气+++ ×1 铁处女之气++ ×2 铁处女之气+ ×3	智力达到38以上且单体回复魔法使用过350次以上
治愈之刻印Ⅶ 辅助魔法强化	单体回复魔法回复量增加40% 单体回复魔法回复量增加85%（圣之臂Ⅳ）	菲尼克斯之气+++ ×1 菲尼克斯之气++ ×2 菲尼克斯之气+ ×3	智力达到42以上且单体回复魔法使用过450次以上
施术之刻印Ⅰ 辅助魔法强化	范围回复魔法回复量增加5% 范围回复魔法回复量增加15%（圣之臂Ⅰ）	费尔莉之气 ×2	范围回复魔法使用过1次以上
施术之刻印Ⅱ 辅助魔法强化	范围回复魔法回复量增加15% 范围回复魔法回复量增加25%（圣之臂Ⅱ）	拉布列康之气+ ×1 妖精女王之气 ×1	智力达到9以上且范围回复魔法使用过40次以上
施术之刻印Ⅲ 辅助魔法强化	范围回复魔法回复量增加20% 范围回复魔法回复量增加35%（圣之臂Ⅲ）	妖精女王之气+ ×1 墓栅哥布林之气+ ×2	智力达到18以上且范围回复魔法使用过90次以上
施术之刻印Ⅳ 辅助魔法强化	范围回复魔法回复量增加25% 范围回复魔法回复量增加45%（圣之臂Ⅲ）	贝西蒙斯之气+ ×1 涅克达之气+ ×3	智力达到25以上且范围回复魔法使用过150次以上
施术之刻印Ⅴ 辅助魔法强化	范围回复魔法回复量增加30% 范围回复魔法回复量增加65%（圣之臂Ⅳ）	蜥蜴人之气+++ ×1	智力达到34以上且范围回复魔法使用过210次以上
施术之刻印Ⅵ 辅助魔法强化	范围回复魔法回复量增加35% 范围回复魔法回复量增加75%（圣之臂Ⅳ）	可菠鲁特之气+++ ×1	智力达到38以上且范围回复魔法使用过280次以上
施术之刻印Ⅶ 辅助魔法强化	范围回复魔法回复量增加40% 范围回复魔法回复量增加85%（圣之臂Ⅳ）	布莱梅乐队之气+++ ×1 布莱梅乐队之气++ ×2 布莱梅乐队之气+ ×3	智力达到42以上且范围回复魔法使用过370次以上
丰穰之刻印Ⅰ 辅助魔法强化	树木变生魔法回复量或效果时间增加15% 树木变生供物的装备数量增加1（均衡之臂）	贝西蒙斯之魂 ×1 可菠鲁特之魂 ×1	智力达到3以上且树木变生魔法使用过1次以上
丰穰之刻印Ⅱ 辅助魔法强化	树木变生魔法回复量或效果时间增加35% 树木变生供物的装备数量增加1（均衡之臂）	布莱梅乐队之气 ×1 哥布林之魂 ×3	智力达到12以上且树木变生魔法使用过40次以上

刻印名和系统	效果	必要魂/气的数量	开放条件
丰穰之刻印Ⅲ 辅助魔法强化	树木变生魔法回复量或效果时间增加50% 树木变生供物的装备数量增加1（均衡之臂）	木果可菠鲁特之气+ ×1	智力达到18以上且树木变生魔法使用过90次以上
丰穰之刻印Ⅳ 辅助魔法强化	树木变生魔法回复量或效果时间增加65% 树木变生供物的装备数量增加1（均衡之臂）	布莱梅乐队之魂++ ×1 布莱梅乐队之气++ ×1	智力达到28以上且树木变生魔法使用过150次以上
丰穰之刻印Ⅴ 辅助魔法强化	树木变生魔法回复量或效果时间增加90% 树木变生供物的装备数量增加2（均衡之臂）	白雪公主之魂++ ×1 白雪公主之气++ ×1	智力达到38以上且树木变生魔法使用过210次以上
丰穰之刻印Ⅵ 辅助魔法强化	树木变生魔法回复量或效果时间增加105% 树木变生供物的装备数量增加2（均衡之臂）	木果可菠鲁特之魂+++ ×1 木果可菠鲁特之气+++ ×1	智力达到42以上且树木变生魔法使用过280次以上
丰穰之刻印Ⅶ 辅助魔法强化	树木变生魔法回复量或效果时间增加120% 树木变生供物的装备数量增加2（均衡之臂）	独角兽之魂+++ ×1 拉布列康之气+++ ×1	智力达到46以上且树木变生魔法使用过370次以上
土块之刻印Ⅰ 辅助魔法强化	地形隆起魔法效果时间增加5% 地形隆起魔法效果时间增加10%（均衡之臂）	乌洛波罗司之气 ×1 腐卵涅克达之魂 ×4	智力达到6以上且地形隆起魔法使用过1次以上
土块之刻印Ⅱ 辅助魔法强化	地形隆起魔法效果时间增加15% 地形隆起魔法效果时间增加20%（均衡之臂）	杜拉罕之气+ ×1 腐卵涅克达之魂 ×12 钢刺哥布林之魂 ×16	智力达到15以上且地形隆起魔法使用过40次以上
土块之刻印Ⅲ 辅助魔法强化	地形隆起魔法效果时间增加20% 地形隆起魔法效果时间增加30%（均衡之臂）	摩根勒菲怪物之魂+ ×1 摩根勒菲怪物之气+ ×1	智力达到25以上且地形隆起魔法使用过90次以上
土块之刻印Ⅳ 辅助魔法强化	地形隆起魔法效果时间增加25% 地形隆起魔法效果时间增加40%（均衡之臂）	贝西蒙斯之魂+++ ×1 贝西蒙斯之气+++ ×1	智力达到34以上且地形隆起魔法使用过150次以上
土块之刻印Ⅴ 辅助魔法强化	地形隆起魔法效果时间增加30% 地形隆起魔法效果时间增加60%（均衡之臂）	裸体国王之魂+++ ×1 裸体国王之气+++ ×1	智力达到42以上且地形隆起魔法使用过210次以上
土块之刻印Ⅵ 辅助魔法强化	地形隆起魔法效果时间增加35% 地形隆起魔法效果时间增加70%（均衡之臂）	鬼灵之魂+++ ×1 喀迈拉之气+++ ×1	智力达到46以上且地形隆起魔法使用过280次以上
土块之刻印Ⅶ 辅助魔法强化	地形隆起魔法效果时间增加40% 地形隆起魔法效果时间增加80%（均衡之臂）	哈梅尔的吹笛人之魂+++ ×1 哈梅尔的吹笛人之气+++ ×1	智力达到50以上且地形隆起魔法使用过370次以上
宿主之刻印Ⅰ 辅助魔法强化	寄生魔法效果时间增加1% 寄生魔法效果时间增加2%（圣之臂Ⅰ）	德瓦夫之气 ×1 欧克之气 ×3	寄生魔法使用过1次以上
宿主之刻印Ⅱ 辅助魔法强化	寄生魔法效果时间增加2% 寄生魔法效果时间增加3%（圣之臂Ⅱ）	独角兽之气 ×1 费尔莉之气+ ×1	智力达到12以上且寄生魔法使用过40次以上
宿主之刻印Ⅲ 辅助魔法强化	寄生魔法效果时间增加3% 寄生魔法效果时间增加4%（圣之臂Ⅲ）	海德拉之气 ×1 费尔莉之气+ ×2	智力达到18以上且寄生魔法使用过90次以上
宿主之刻印Ⅳ 辅助魔法强化	寄生魔法效果时间增加4% 寄生魔法效果时间增加5%（圣之臂Ⅲ）	贝西蒙斯之气++ ×1 欧克之气+ ×3	智力达到25以上且寄生魔法使用过150次以上
宿主之刻印Ⅴ 辅助魔法强化	寄生魔法效果时间增加5% 寄生魔法效果时间增加6%（圣之臂Ⅳ）	史莱姆（食欲）之气+++ ×1	智力达到34以上且寄生魔法使用过210次以上
宿主之刻印Ⅵ 辅助魔法强化	寄生魔法效果时间增加6% 寄生魔法效果时间增加7%（圣之臂Ⅳ）	白雪公主之魂+++ ×1 白雪公主之气+++ ×1 火山诺姆之气+++ ×2	智力达到38以上且寄生魔法使用过280次以上
宿主之刻印Ⅶ 辅助魔法强化	寄生魔法效果时间增加7% 寄生魔法效果时间增加8%（圣之臂Ⅳ）	利维坦之气+++ ×1 贝西蒙斯之气+++ ×1	智力达到42以上且寄生魔法使用过370次以上
憨然之刻印Ⅰ 辅助魔法强化	诱惑魔法效果时间增加3%	毒蕈哥布林之魂 ×2 毒蕈哥布林之气 ×2	智力达到3以上且诱惑魔法使用过1次以上
憨然之刻印Ⅱ 辅助魔法强化	诱惑魔法效果时间增加5%	凯特希之气 ×1 木果可菠鲁特之魂+ ×1	智力达到12以上且诱惑魔法使用过40次以上
憨然之刻印Ⅲ 辅助魔法强化	诱惑魔法效果时间增加7%	小红帽之魂+ ×1 诺姆之气+ ×4	智力达到18以上且诱惑魔法使用过90次以上
憨然之刻印Ⅳ 辅助魔法强化	诱惑魔法效果时间增加9%	哈梅尔的吹笛人之魂++ ×1 哈梅尔的吹笛人之气++ ×1	智力达到25以上且诱惑魔法使用过150次以上
憨然之刻印Ⅴ 辅助魔法强化	诱惑魔法效果时间增加11%	妖精女王之魂+++ ×1	智力达到34以上且诱惑魔法使用过210次以上

刻印名和系统	效果	必要魂/气的数量	开放条件
憨然之刻印Ⅵ 辅助魔法强化	诱惑魔法效果时间增加13%	仙杜瑞拉之魂++ ×1 仙杜瑞拉之魂+ ×2	智力达到38以上且诱惑魔法使用过280次以上
憨然之刻印Ⅶ 辅助魔法强化	诱惑魔法效果时间增加15%	格里芬之魂+++ ×1 格里芬之气+++ ×1	智力达到42以上且诱惑魔法使用过370次以上
计谋之刻印Ⅰ 辅助魔法强化	束缚魔法效果时间增加3%	萨克洛普斯之气 ×1 钢刺哥布林之魂 ×4 毒蕈哥布林之魂 ×5	智力达到6以上且束缚魔法使用过1次以上
计谋之刻印Ⅱ 辅助魔法强化	束缚魔法效果时间增加5%	腐卵涅克达之魂+ ×3 腐卵涅克达之气 ×12 钢刺哥布林之气 ×16	智力达到15以上且束缚魔法使用过40次以上
计谋之刻印Ⅲ 辅助魔法强化	束缚魔法效果时间增加7%	肯塔洛斯之魂++ ×1 肯塔洛斯之气++ ×1	智力达到25以上且束缚魔法使用过90次以上
计谋之刻印Ⅳ 辅助魔法强化	束缚魔法效果时间增加9%	赛莲之魂++ ×1	智力达到34以上且束缚魔法使用过150次以上
计谋之刻印Ⅴ 辅助魔法强化	束缚魔法效果时间增加11%	利维坦之魂+++ ×1	智力达到42以上且束缚魔法使用过210次以上
计谋之刻印Ⅵ 辅助魔法强化	束缚魔法效果时间增加13%	贝西卜之魂+++ ×1 独角兽之气+++ ×1	智力达到46以上且束缚魔法使用过280次以上
计谋之刻印Ⅶ 辅助魔法强化	束缚魔法效果时间增加15%	–	智力达到50以上且束缚魔法使用过370次以上
妄执之刻印Ⅰ 辅助魔法强化	集敌魔法效果时间增加1% 集敌魔法效果时间增加2%（均衡之臂）	三只小猪之气 ×1 欧克之魂 ×3	集敌魔法使用过1次以上
妄执之刻印Ⅱ 辅助魔法强化	集敌魔法效果时间增加2% 集敌魔法效果时间增加3%（均衡之臂）	巴西利斯克之气 ×1 钢刺哥布林之魂 ×12	智力达到12以上且集敌魔法使用过40次以上
妄执之刻印Ⅲ 辅助魔法强化	集敌魔法效果时间增加3% 集敌魔法效果时间增加4%（均衡之臂）	史莱姆（食欲）之气+ ×1 冰块欧克之魂+ ×4	智力达到18以上且集敌魔法使用过90次以上
妄执之刻印Ⅳ 辅助魔法强化	集敌魔法效果时间增加4% 集敌魔法效果时间增加5%（均衡之臂）	凯特希之魂++ ×1 凯特希之气++ ×1	智力达到28以上且集敌魔法使用过150次以上
妄执之刻印Ⅴ 辅助魔法强化	集敌魔法效果时间增加5% 集敌魔法效果时间增加6%（均衡之臂）	史莱姆（食欲）之魂+ ×1 三只小猪之气+ ×1	智力达到34以上且集敌魔法使用过210次以上
妄执之刻印Ⅵ 辅助魔法强化	集敌魔法效果时间增加6% 集敌魔法效果时间增加7%（均衡之臂）	鬼灵之魂++ ×1 鬼灵之气++ ×1	智力达到38以上且集敌魔法使用过280次以上
妄执之刻印Ⅶ 辅助魔法强化	集敌魔法效果时间增加7% 集敌魔法效果时间增加8%（均衡之臂）	布莱梅乐队之魂+++ ×1 布莱梅乐队之气+++ ×1	智力达到42以上且集敌魔法使用过370次以上
吸息之刻印Ⅰ 辅助魔法强化	吸引魔法效果时间增加15%	鬼灵之气 ×1 火焰哥布林之魂 ×3	智力达到3以上且吸引魔法使用过1次以上
吸息之刻印Ⅱ 辅助魔法强化	吸引魔法效果时间增加35%	凯特希之魂 ×1 钢刺哥布林之气 ×3	智力达到12以上且吸引魔法使用过40次以上
吸息之刻印Ⅲ 辅助魔法强化	吸引魔法效果时间增加50%	哈庇之气+ ×1 冰块欧克之气+ ×4	智力达到18以上且吸引魔法使用过90次以上
吸息之刻印Ⅳ 辅助魔法强化	吸引魔法效果时间增加65%	–	智力达到28以上且吸引魔法使用过150次以上
吸息之刻印Ⅴ 辅助魔法强化	吸引魔法效果时间增加90%	哈庇之气+++ ×1	智力达到34以上且吸引魔法使用过210次以上
吸息之刻印Ⅵ 辅助魔法强化	吸引魔法效果时间增加105%	仙杜瑞拉之气++ ×1 仙杜瑞拉之气+ ×2	智力达到38以上且吸引魔法使用过280次以上
吸息之刻印Ⅶ 辅助魔法强化	吸引魔法效果时间增加120%	菲尼克斯之魂+++ ×1 菲尼克斯之气+++ ×1	智力达到42以上且吸引魔法使用过370次以上
变移之刻印Ⅰ 辅助魔法强化	异常魔法效果时间增加3%	瓦尔基丽之魂 ×1 树花可菠鲁特之气 ×1	智力达到3以上且异常魔法使用过1次以上
变移之刻印Ⅱ 辅助魔法强化	异常魔法效果时间增加5%	冰精之魂 ×1 木果可菠鲁特之气+ ×1	智力达到12以上且异常魔法使用过40次以上
变移之刻印Ⅲ 辅助魔法强化	异常魔法效果时间增加7%	米诺陶洛斯之魂+ ×1 暴发户骷卢之气+ ×4	智力达到18以上且异常魔法使用过90次以上
变移之刻印Ⅳ 辅助魔法强化	异常魔法效果时间增加9%	–	智力达到28以上且异常魔法使用过150次以上
变移之刻印Ⅴ 辅助魔法强化	异常魔法效果时间增加11%	赛莲之气+++ ×1	智力达到34以上且异常魔法使用过210次以上
变移之刻印Ⅵ 辅助魔法强化	异常魔法效果时间增加13%	白雪公主之魂+ ×1 哥布林之魂 ×99	智力达到38以上且异常魔法使用过280次以上
变移之刻印Ⅶ 辅助魔法强化	异常魔法效果时间增加15%	毒绿欧克之魂+++ ×2 毒绿欧克之气+++ ×2	智力达到42以上且异常魔法使用过370次以上
推移之刻印Ⅰ 辅助魔法强化	结界魔法效果时间增加3%	乌洛波罗司之魂 ×1 钢刺哥布林之气 ×1	智力达到6以上且结界魔法使用过1次以上
推移之刻印Ⅱ 辅助魔法强化	结界魔法效果时间增加5%	格里芬之魂+ ×1 格里芬之气+ ×1	智力达到15以上且结界魔法使用过40次以上
推移之刻印Ⅲ 辅助魔法强化	结界魔法效果时间增加7%	裸体国王之魂+ ×1 裸体国王之气+ ×1	智力达到25以上且结界魔法使用过90次以上
推移之刻印Ⅳ 辅助魔法强化	结界魔法效果时间增加9%	赛莲之气++ ×1	智力达到34以上且结界魔法使用过150次以上
推移之刻印Ⅴ 辅助魔法强化	结界魔法效果时间增加11%	克拉肯之魂+++ ×1 克拉肯之气+++ ×1	智力达到42以上且结界魔法使用过210次以上

刻印名和系统	效果	必要魂/气的数量	开放条件
推移之刻印Ⅵ 辅助魔法强化	结界魔法效果时间增加13%	海德拉之魂+++ ×1 巴西利斯克之气+++ ×1	智力达到46以上且结界魔法使用过280次以上
推移之刻印Ⅶ 辅助魔法强化	结界魔法效果时间增加15%	杜拉罕之魂+++ ×1 杜拉罕之气+++ ×1	智力达到50以上且结界魔法使用过370次以上
抑止之刻印Ⅰ 辅助魔法强化	停止魔法效果时间增加3%	克拉肯之气 ×1	停止魔法使用过1次以上
抑止之刻印Ⅱ 辅助魔法强化	停止魔法效果时间增加5%	格里芬之气 ×1 气之碎片 ×15	智力达到9以上且停止魔法使用过15次以上
抑止之刻印Ⅲ 辅助魔法强化	停止魔法效果时间增加7%	乌洛波罗司之魂+ ×1 冰精之气+ ×1	智力达到18以上且停止魔法使用过30次以上
抑止之刻印Ⅳ 辅助魔法强化	停止魔法效果时间增加9%	冰精之气++ ×1 木果可菠鲁特之魂+ ×1	智力达到25以上且停止魔法使用过60次以上
抑止之刻印Ⅴ 辅助魔法强化	停止魔法效果时间增加11%	赛莲之魂++ ×1	智力达到34以上且停止魔法使用过90次以上
抑止之刻印Ⅵ 辅助魔法强化	停止魔法效果时间增加13%	白雪公主之魂+ ×1 白雪公主之气+ ×1	智力达到38以上且停止魔法使用过120次以上
抑止之刻印Ⅶ 辅助魔法强化	停止魔法效果时间增加15%	克拉肯之魂+++ ×1 克拉肯之气+++ ×1	智力达到42以上且停止魔法使用过150次以上
使役之刻印Ⅰ 辅助魔法强化	魔人召唤魔法效果时间增加1% 魔人召唤魔法效果时间增加2%（魔之臂Ⅰ）	肯塔洛斯之魂 ×1 金欲哥布林之魂 ×12	智力达到3以上且魔人召唤魔法使用过1次以上
使役之刻印Ⅱ 辅助魔法强化	魔人召唤魔法效果时间增加2% 魔人召唤魔法效果时间增加3%（魔之臂Ⅱ）	地狱三头犬之魂+ ×1 人狼之魂+ ×1 金欲哥布林之气+ ×3	智力达到15以上且魔人召唤魔法使用过40次以上
使役之刻印Ⅲ 辅助魔法强化	魔人召唤魔法效果时间增加3% 魔人召唤魔法效果时间增加4%（魔之臂Ⅲ）	卡格依之魂+ ×1 金欲哥布林之魂+ ×4	智力达到18以上且魔人召唤魔法使用过90次以上
使役之刻印Ⅳ 辅助魔法强化	魔人召唤魔法效果时间增加4% 魔人召唤魔法效果时间增加5%（魔之臂Ⅲ）	-	智力达到28以上且魔人召唤魔法使用过150次以上
使役之刻印Ⅴ 辅助魔法强化	魔人召唤魔法效果时间增加5% 魔人召唤魔法效果时间增加6%（魔之臂Ⅳ）	仙杜瑞拉之魂+++ ×1 诺姆之魂+++ ×2 费尔莉之魂+++ ×2	智力达到38以上且魔人召唤魔法使用过210次以上
使役之刻印Ⅵ 辅助魔法强化	魔人召唤魔法效果时间增加6% 魔人召唤魔法效果时间增加7%（魔之臂Ⅳ）	菲尼克斯之魂+++ ×1 菲尼克斯之魂++ ×2 菲尼克斯之魂+ ×3	智力达到42以上且魔人召唤魔法使用过280次以上
使役之刻印Ⅶ 辅助魔法强化	魔人召唤魔法效果时间增加7% 魔人召唤魔法效果时间增加8%（魔之臂Ⅳ）	乌洛波罗司之魂+++ ×1 乌洛波罗司之魂++ ×2 乌洛波罗司之魂+ ×3	智力达到46以上且魔人召唤魔法使用过370次以上
防护之刻印Ⅰ 辅助魔法强化	铠装备魔法效果时间增加5% 铠装备魔法效果时间增加15%（圣之臂Ⅰ）	毒绿欧克之气 ×3	铠装备魔法使用过1次以上
防护之刻印Ⅱ 辅助魔法强化	铠装备魔法效果时间增加15% 铠装备魔法效果时间增加25%（圣之臂Ⅱ）	赛莲之气 ×1 瓦尔基丽之气+ ×1 气之碎片 ×10	智力达到9以上且铠装备魔法使用过40次以上
防护之刻印Ⅲ 辅助魔法强化	铠装备魔法效果时间增加20% 铠装备魔法效果时间增加35%（圣之臂Ⅲ）	独角兽之气+ ×1 哥布林之气+ ×6	智力达到18以上且铠装备魔法使用过90次以上
防护之刻印Ⅳ 辅助魔法强化	铠装备魔法效果时间增加25% 铠装备魔法效果时间增加45%（圣之臂Ⅲ）	欧卡之气++ ×1 墓栅哥布林之气+ ×3	智力达到25以上且铠装备魔法使用过150次以上
防护之刻印Ⅴ 辅助魔法强化	铠装备魔法效果时间增加30% 铠装备魔法效果时间增加65%（圣之臂Ⅳ）	蜥蜴人之气++ ×1 蜥蜴人之气+ ×1	智力达到34以上且铠装备魔法使用过210次以上
防护之刻印Ⅵ 辅助魔法强化	铠装备魔法效果时间增加35% 铠装备魔法效果时间增加75%（圣之臂Ⅳ）	树花可菠鲁特之气+++ ×1	智力达到38以上且铠装备魔法使用过280次以上
防护之刻印Ⅶ 辅助魔法强化	铠装备魔法效果时间增加40% 铠装备魔法效果时间增加85%（圣之臂Ⅳ）	格里芬之气+++ ×1 格里芬之气++ ×2 格里芬之气+ ×3	智力达到42以上且铠装备魔法使用过370次以上
障壁之刻印Ⅰ 辅助魔法强化	盾装备魔法效果时间增加5% 盾装备魔法效果时间增加15%（圣之臂Ⅰ）	杰克南瓜灯之气 ×1	盾装备魔法使用过1次以上
障壁之刻印Ⅱ 辅助魔法强化	盾装备魔法效果时间增加15% 盾装备魔法效果时间增加25%（圣之臂Ⅱ）	拉布列康之气 ×1 杰克南瓜灯之气+ ×1	智力达到9以上且盾装备魔法使用过40次以上
障壁之刻印Ⅲ 辅助魔法强化	盾装备魔法效果时间增加20% 盾装备魔法效果时间增加35%（圣之臂Ⅲ）	拉布列康之气+ ×1 魂之碎片+ ×6	智力达到18以上且盾装备魔法使用过90次以上
障壁之刻印Ⅳ 辅助魔法强化	盾装备魔法效果时间增加25% 盾装备魔法效果时间增加45%（圣之臂Ⅲ）	瓦尔基丽之气++ ×1 毒绿欧克之气+ ×3	智力达到25以上且盾装备魔法使用过150次以上
障壁之刻印Ⅴ 辅助魔法强化	盾装备魔法效果时间增加30% 盾装备魔法效果时间增加65%（圣之臂Ⅳ）	三只小猪之气+++ ×1	智力达到34以上且盾装备魔法使用过210次以上
障壁之刻印Ⅵ 辅助魔法强化	盾装备魔法效果时间增加35% 盾装备魔法效果时间增加75%（圣之臂Ⅳ）	特洛尔之气+++ ×1 特洛尔之气++ ×2 特洛尔之气+ ×3	智力达到38以上且盾装备魔法使用过280次以上
障壁之刻印Ⅶ 辅助魔法强化	盾装备魔法效果时间增加40% 盾装备魔法效果时间增加85%（圣之臂Ⅳ）	冰精之气+++ ×1 冰精之气++ ×2 冰精之气+ ×3	智力达到42以上且盾装备魔法使用过370次以上
地异之刻印Ⅰ 特殊魔法强化	地形变生魔法效果时间增加5% 地形变生魔法效果时间增加10%（均衡之臂）	毒绿欧克之魂 ×1 毒绿欧克之气 ×1	地形变生魔法使用过1次以上
地异之刻印Ⅱ 特殊魔法强化	地形变生魔法效果时间增加15% 地形变生魔法效果时间增加20%（均衡之臂）	独角兽之气+ ×1 腐卵涅克达之魂 ×9	智力达到9以上且地形变生魔法使用过40次以上
地异之刻印Ⅲ 特殊魔法强化	地形变生魔法效果时间增加20% 地形变生魔法效果时间增加30%（均衡之臂）	拉布列康之气+ ×1 电磁骷卢之魂+ ×2	智力达到18以上且地形变生魔法使用过90次以上
地异之刻印Ⅳ 特殊魔法强化	地形变生魔法效果时间增加25% 地形变生魔法效果时间增加40%（均衡之臂）	摩根勒菲怪物之气++ ×1 墓栅哥布林之魂+ ×3	智力达到25以上且地形变生魔法使用过150次以上
地异之刻印Ⅴ 特殊魔法强化	地形变生魔法效果时间增加30% 地形变生魔法效果时间增加60%（均衡之臂）	妖精女王之魂+ ×1 海德拉之气+ ×1	智力达到34以上且地形变生魔法使用过210次以上
地异之刻印Ⅵ 特殊魔法强化	地形变生魔法效果时间增加35% 地形变生魔法效果时间增加70%（均衡之臂）	萨克洛普斯之魂+++ ×1 毒绿欧克之魂+++ ×2 毒绿欧克之气+++ ×2	智力达到38以上且地形变生魔法使用过280次以上
地异之刻印Ⅶ 特殊魔法强化	地形变生魔法效果时间增加40% 地形变生魔法效果时间增加80%（均衡之臂）	冰精之魂+++ ×1 冰精之气+++ ×1	智力达到42以上且地形变生魔法使用过370次以上
天变之刻印Ⅰ 特殊魔法强化	空间变化魔法效果时间增加1% 空间变化魔法效果时间增加2%（均衡之臂）	拉布列康之魂+ ×1 妖精女王之魂 ×1	智力达到9以上且空间变化魔法使用过1次以上
天变之刻印Ⅱ 特殊魔法强化	空间变化魔法效果时间增加2% 空间变化魔法效果时间增加3%（均衡之臂）	菲尼克斯之魂+ ×1 山洞诺姆之魂 ×3 山洞诺姆之气 ×3	智力达到18以上且空间变化魔法使用过40次以上
天变之刻印Ⅲ 特殊魔法强化	空间变化魔法效果时间增加3% 空间变化魔法效果时间增加4%（均衡之臂）	克拉肯之魂++ ×1 克拉肯之气++ ×1	智力达到25以上且空间变化魔法使用过90次以上
天变之刻印Ⅳ 特殊魔法强化	空间变化魔法效果时间增加4% 空间变化魔法效果时间增加5%（均衡之臂）	史莱姆（食欲）之魂+++ ×1 史莱姆（食欲）之气+++ ×1	智力达到34以上且空间变化魔法使用过150次以上
天变之刻印Ⅴ 特殊魔法强化	空间变化魔法效果时间增加5% 空间变化魔法效果时间增加6%（均衡之臂）	涅克达之魂+++ ×2 涅克达之气+++ ×2	智力达到42以上且空间变化魔法使用过210次以上
天变之刻印Ⅵ 特殊魔法强化	空间变化魔法效果时间增加6% 空间变化魔法效果时间增加7%（均衡之臂）	拉布列康之魂+++ ×1 乌洛波罗司之气+++ ×1	智力达到46以上且空间变化魔法使用过280次以上
天变之刻印Ⅶ 特殊魔法强化	空间变化魔法效果时间增加7% 空间变化魔法效果时间增加8%（均衡之臂）	凯特希之魂+++ ×1 凯特希之气+++ ×1	智力达到50以上且空间变化魔法使用过370次以上
降临之刻印Ⅰ 特殊魔法强化	魔人变身魔法效果时间增加1% 魔人变身魔法效果时间增加2%（魔之臂Ⅰ）	鬼灵之魂 ×1 暴发户骷卢之魂 ×2	智力达到3以上且魔人变身魔法使用过1次以上
降临之刻印Ⅱ 特殊魔法强化	魔人变身魔法效果时间增加2% 魔人变身魔法效果时间增加3%（魔之臂Ⅱ）	地狱三头犬之魂 ×1 人狼之魂 ×2	智力达到15以上且魔人变身魔法使用过40次以上
降临之刻印Ⅲ 特殊魔法强化	魔人变身魔法效果时间增加3% 魔人变身魔法效果时间增加4%（魔之臂Ⅲ）	人狼之魂+ ×1 蜡烛涅克达之魂+ ×4	智力达到18以上且魔人变身魔法使用过90次以上
降临之刻印Ⅳ 特殊魔法强化	魔人变身魔法效果时间增加4% 魔人变身魔法效果时间增加5%（魔之臂Ⅲ）	克拉肯之魂++ ×1 克拉肯之魂+ ×1 克拉肯之气+ ×1	智力达到28以上且魔人变身魔法使用过150次以上
降临之刻印Ⅴ 特殊魔法强化	魔人变身魔法效果时间增加5% 魔人变身魔法效果时间增加6%（魔之臂Ⅳ）	蜥蜴人之魂++ ×1 蜥蜴人之魂+ ×1	智力达到34以上且魔人变身魔法使用过210次以上
降临之刻印Ⅵ 特殊魔法强化	魔人变身魔法效果时间增加6% 魔人变身魔法效果时间增加7%（魔之臂Ⅳ）	仙杜瑞拉之魂+++ ×1 腐卵涅克达之魂+++ ×2 蜡烛涅克达之魂+++ ×2	智力达到38以上且魔人变身魔法使用过280次以上
降临之刻印Ⅶ 特殊魔法强化	魔人变身魔法效果时间增加7% 魔人变身魔法效果时间增加8%（魔之臂Ⅳ）	菲尼克斯之魂+++ ×1 菲尼克斯之魂++ ×2 菲尼克斯之魂+ ×3	智力达到42以上且魔人变身魔法使用过370次以上
疾驱之刻印Ⅰ 特殊魔法强化	回避变化魔法效果时间增加15%	哥布林之气 ×3 金欲哥布林之气 ×2 墓栅哥布林之气 ×2	回避变化魔法使用过1次以上
疾驱之刻印Ⅱ 特殊魔法强化	回避变化魔法效果时间增加35%	三只小猪之魂 ×1 毒蕈哥布林之魂 ×12	智力达到12以上且回避变化魔法使用过40次以上

刻印名和系统	效果	必要魂/气的数量	开放条件
疾驱之刻印Ⅲ 特殊魔法强化	回避变化魔法效果时间增加50%	海德拉之魂 ×1	智力达到18以上且回避变化魔法使用过90次以上
疾驱之刻印Ⅳ 特殊魔法强化	回避变化魔法效果时间增加65%	哈梅尔的吹笛人之魂+ ×1 暴发户骷卢之魂+ ×1	智力达到25以上且回避变化魔法使用过150次以上
疾驱之刻印Ⅴ 特殊魔法强化	回避变化魔法效果时间增加90%	杰克南瓜灯之魂++ ×1 杰克南瓜灯之气++ ×1	智力达到34以上且回避变化魔法使用过210次以上
疾驱之刻印Ⅵ 特殊魔法强化	回避变化魔法效果时间增加105%	米诺陶洛斯之魂+++ ×1 米诺陶洛斯之气+++ ×1 电磁骷卢之气+++ ×2	智力达到38以上且回避变化魔法使用过280次以上
疾驱之刻印Ⅶ 特殊魔法强化	回避变化魔法效果时间增加120%	利维坦之气+++ ×1 木果可菠鲁特之气+++ ×1	智力达到42以上且回避变化魔法使用过370次以上
组织之刻印Ⅰ 特殊魔法强化	所属变化魔法效果时间增加15%	鬼灵之魂 ×1 树花可菠鲁特之魂 ×1	智力达到3以上且打倒人形魔物18只以上
组织之刻印Ⅱ 特殊魔法强化	所属变化魔法效果时间增加35%	人狼之气 ×1 冰精之魂 ×1	智力达到15以上且打倒人形魔物38只以上
组织之刻印Ⅲ 特殊魔法强化	所属变化魔法效果时间增加50%	喀迈拉之气+ ×1 塔莉亚怪物之气+ ×1	智力达到28以上且打倒人形魔物75只以上
组织之刻印Ⅳ 特殊魔法强化	所属变化魔法效果时间增加65%	利维坦之魂 ×1 利维坦之气 ×1	智力达到38以上且打倒人形魔物150只以上
组织之刻印Ⅴ 特殊魔法强化	所属变化魔法效果时间增加90%	仙杜瑞拉之魂+ ×1 仙杜瑞拉之气+ ×1	智力达到42以上且打倒人形魔物225只以上
组织之刻印Ⅵ 特殊魔法强化	所属变化魔法效果时间增加105%	利维坦之魂+++ ×1 仙杜瑞拉之气+++ ×1	智力达到42以上且打倒人形魔物338只以上
组织之刻印Ⅶ 特殊魔法强化	所属变化魔法效果时间增加120%	乌洛波罗司之魂+++ ×1 青蛙国王之魂+++ ×1 拉布列康之气+++ ×1	智力达到46以上且打倒人形魔物507只以上

手掌刻印

刻印名和系统	效果	必要魂/气的数量	开放条件
讨伐之刻印Ⅰ 攻击力	攻击力增加10% 攻击力增加10%（魔之臂Ⅰ）	哥布林之魂 ×3 欧克之魂 ×2	完成“魔法师测验”里的所有任务
讨伐之刻印Ⅱ 攻击力	攻击力增加20% 攻击力增加15%（魔之臂Ⅱ）	赛莲之魂 ×1 涅克达之魂 ×2 腐卵涅克达之魂 ×2	智力达到12以上且打倒过地狱三头犬1次以上
讨伐之刻印Ⅲ 攻击力	攻击力增加30% 攻击力增加20%（魔之臂Ⅲ）	哥布林之魂+ ×3 欧克之魂+ ×3	智力达到18以上且打倒过梅林（晚年）1次以上
讨伐之刻印Ⅳ 攻击力	攻击力增加40% 攻击力增加25%（魔之臂Ⅳ）	喀迈拉之魂+ ×1 哈梅尔的吹笛人之魂+ ×1	智力达到25以上
讨伐之刻印Ⅴ 攻击力	攻击力增加50% 攻击力增加30%（魔之臂Ⅳ）	海德拉之魂++ ×1	智力达到34以上且打倒过仙杜瑞拉1次以上
修罗之刻印Ⅰ 攻击力	攻击力增加15% 防御力增加5%	肯塔洛斯之气 ×1 墓栅哥布林之魂 ×6	智力达到3以上且打倒人形魔物10只以上
修罗之刻印Ⅱ 攻击力	攻击力增加20% 防御力增加10%	魔道师之魂 ×1 魔道师之气 ×1 枭雄之气 ×1	智力达到15以上且打倒人形魔物25只以上
修罗之刻印Ⅲ 攻击力	攻击力增加25% 防御力增加15%	喀迈拉之魂+ ×1 木讷男子之气+ ×1	智力达到21以上且打倒人形魔物50只以上
修罗之刻印Ⅳ 攻击力	攻击力增加30% 防御力增加20%	利维坦之魂 ×1 利维坦之气 ×1	智力达到28以上且打倒人形魔物100只以上
修罗之刻印Ⅴ 攻击力	攻击力增加50% 防御力增加40%（均衡之臂）	卡格依之魂+++ ×1 卡格依之气+++ ×1	智力达到38以上且打倒过仙杜瑞拉2次以上
调律之刻印Ⅰ 攻击力	攻击力增加5% 防御力增加5%	–	智力达到6以上且完成的任务数量达到5%以上
调律之刻印Ⅱ 攻击力	攻击力增加10% 防御力增加10%	–	智力达到15以上且完成的任务数量达到15%以上
调律之刻印Ⅲ 攻击力	攻击力增加15% 防御力增加15%	–	智力达到21以上且完成的任务数量达到30%以上
调律之刻印Ⅳ 攻击力	攻击力增加20% 防御力增加25%	–	智力达到28以上且完成的任务数量达到50%以上
调律之刻印Ⅴ 攻击力	攻击力增加25% 防御力增加30%	–	智力达到38以上且完成的任务数量达到75%以上
守护之刻印Ⅰ 防御力	防御力增加20% 防御力增加15%（圣之臂Ⅰ）	哥布林之气 ×3 欧克之气 ×2	完成“魔法师测验”里的所有任务
守护之刻印Ⅱ 防御力	防御力增加30% 防御力增加20%（圣之臂Ⅱ）	拉布列康之气 ×1 涅克达之气 ×2 腐卵涅克达之气 ×2	智力达到12以上且打倒过地狱三头犬1次以上
守护之刻印Ⅲ 防御力	防御力增加40% 防御力增加25%（圣之臂Ⅲ）	哥布林之气+ ×3 欧克之气+ ×3	智力达到18以上且打倒过梅林（晚年）1次以上
守护之刻印Ⅳ 防御力	防御力增加50% 防御力增加40%（圣之臂Ⅳ）	喀迈拉之气+ ×1 哈梅尔的吹笛人之气+ ×1	智力达到25以上
守护之刻印Ⅴ 防御力	防御力增加60% 防御力增加50%（圣之臂Ⅳ）	海德拉之气++ ×1	智力达到34以上且打倒过仙杜瑞拉1次以上
不屈之刻印Ⅰ 防御力	攻击力增加5% 防御力增加15%	腐卵涅克达之气+ ×1 腐卵涅克达之气 ×4	智力达到6以上且在多人游戏中救赎同伴10次以上
不屈之刻印Ⅱ 防御力	攻击力增加10% 防御力增加20%	司祭之气 ×1 女司祭之气 ×1 女操偶师之气 ×2	智力达到15以上且在多人游戏中救赎同伴25次以上
不屈之刻印Ⅲ 防御力	攻击力增加15% 防御力增加25%	司祭之气+ ×1 女司祭之气+ ×1 女操偶师之气 ×1	智力达到21以上且在多人游戏中救赎同伴50次以上
不屈之刻印Ⅳ 防御力	攻击力增加20% 防御力增加30%	利维坦之气++ ×1 司祭之气++ ×1 女司祭之气++ ×1	智力达到28以上且在多人游戏中救赎同伴100次以上
不屈之刻印Ⅴ 防御力	攻击力增加40% 防御力增加50%（均衡之臂）	佩加萨斯之魂+++ ×1 佩加萨斯之气+++ ×1	智力达到38以上且打倒过仙杜瑞拉6次以上
活力之刻印Ⅰ 体力	体力上限增加150 体力上限增加50（均衡之臂）	–	完成“魔法师测验”里的所有任务
活力之刻印Ⅱ 体力	体力上限增加250 体力上限增加100（均衡之臂）	鬼灵之魂+ ×1 医师骷卢之气 ×2	智力达到12以上且打倒过地狱三头犬1次以上
活力之刻印Ⅲ 体力	体力上限增加350 体力上限增加150（均衡之臂）	涅克达之魂+ ×3 涅克达之气+ ×3	智力达到18以上且打倒过梅林（晚年）1次以上
活力之刻印Ⅳ 体力	体力上限增加450 体力上限增加200（均衡之臂）	喀迈拉之魂+ ×1 喀迈拉之气+ ×1	智力达到25以上
活力之刻印Ⅴ 体力	体力上限增加600 体力上限增加250（均衡之臂）	–	智力达到34以上且完成的任务数量达到70%以上
奇迹之刻印Ⅰ 体力	体力上限增加175	–	智力达到3以上且打倒过妖精女王1次以上
奇迹之刻印Ⅱ 体力	体力上限增加300	鬼灵之魂+ ×1	智力达到12以上且打倒过地狱三头犬1次以上
净化之刻印Ⅰ 体力	体力上限增加100 攻击力增加5%	欧卡之气 ×1 金欲哥布林之气 ×6	智力达到3以上且玩家亲手打倒下级魔物75只以上
净化之刻印Ⅱ 体力	体力上限增加150 攻击力增加10%	女魔道师之魂 ×1 女魔道师之气 ×1 女操偶师之魂 ×2	智力达到15以上且玩家亲手打倒下级魔物250只以上
净化之刻印Ⅲ 体力	体力上限增加250 攻击力增加15%	摩根勒菲怪物之魂+ ×1 女操偶师之气 ×1	智力达到21以上且玩家亲手打倒下级魔物500只以上
净化之刻印Ⅳ 体力	体力上限增加350 攻击力增加20%	利维坦之魂 ×1 利维坦之气 ×1	智力达到28以上且玩家亲手打倒下级魔物1000只以上
净化之刻印Ⅴ 体力	体力上限增加500 攻击力增加40%（均衡之臂）	萨克洛普斯之魂+++ ×1 萨克洛普斯之气+++ ×1	智力达到38以上且打倒过仙杜瑞拉4次以上
不朽之刻印Ⅰ 体力	体力上限增加200 防御力增加5%	墓栅哥布林之气+ ×1 墓栅哥布林之气 ×6	智力达到6以上且在多人游戏中救赎同伴10次以上
不朽之刻印Ⅱ 体力	体力上限增加300 防御力增加10%	虐杀者之气 ×1 女虐杀者之气 ×1 魔道师之气 ×1	智力达到15以上且在多人游戏中救赎同伴25次以上
不朽之刻印Ⅲ 体力	体力上限增加400 防御力增加15%	虐杀者之气+ ×1 女虐杀者之气+ ×1 魔道师之气+ ×1	智力达到21以上且在多人游戏中救赎同伴50次以上
不朽之刻印Ⅳ 体力	体力上限增加500 防御力增加20%	利维坦之气++ ×1	智力达到28以上且在多人游戏中救赎同伴100次以上
不朽之刻印Ⅴ 体力	体力上限增加750 防御力增加40%（圣之臂Ⅳ）	米诺陶洛斯之魂+++ ×1 米诺陶洛斯之气+++ ×1	智力达到38以上且打倒过仙杜瑞拉8次以上
破邪之刻印Ⅰ 体力	体力上限增加100 攻击力增加10%	医师骷卢之魂+ ×1 医师骷卢之魂 ×4	智力达到6以上且在多人游戏中牺牲同伴10次以上
破邪之刻印Ⅱ 体力	体力上限增加150 攻击力增加15%	虐杀者之魂 ×1 女虐杀者之魂 ×1 懊恼男子之魂+ ×3	智力达到15以上且在多人游戏中牺牲同伴25次以上
破邪之刻印Ⅲ 体力	体力上限增加200 攻击力增加20%	虐杀者之魂+ ×1 女虐杀者之魂+ ×1 懊恼男子之魂+ ×1	智力达到21以上且在多人游戏中牺牲同伴50次以上
破邪之刻印Ⅳ 体力	体力上限增加250 攻击力增加25%	利维坦之魂++ ×1 虐杀者之魂++ ×1 女虐杀者之魂++ ×1	智力达到28以上且在多人游戏中牺牲同伴100次以上
破邪之刻印Ⅴ 体力	体力上限增加500 攻击力增加50%	特洛尔之魂+++ ×1 特洛尔之气+++ ×1	智力达到38以上且打倒过仙杜瑞拉10次以上
修炼之刻印Ⅰ 体力	体力上限增加100 防御力增加10%	费尔莉之魂+ ×1 费尔莉之魂 ×6	智力达到6以上且在多人游戏中牺牲同伴5次以上
修炼之刻印Ⅱ 体力	体力上限增加150 防御力增加15%	司祭之魂 ×2 女司祭之魂 ×2 魔道师之魂 ×1	智力达到15以上且在多人游戏中牺牲同伴10次以上
修炼之刻印Ⅲ 体力	体力上限增加200 防御力增加20%	司祭之魂+ ×1 女司祭之魂+ ×1 魔道师之魂+ ×1	智力达到21以上且在多人游戏中牺牲同伴25次以上

FEATURE

INFORMATION

EXPRESS

GUIDE

刻印名和系统	效果	必要魂/气的数量	开放条件
修炼之刻印Ⅳ 体力	体力上限增加250 防御力增加25%	利维坦之魂++ ×1	智力达到28以上且在多人游戏中牺牲同伴50次以上
修炼之刻印Ⅴ 体力	体力上限增加600 防御力增加50%（圣之臂Ⅳ）	铁处女之魂+++ ×1 铁处女之气+++ ×1	智力达到38以上且打倒过仙杜瑞拉12次以上
代价之刻印Ⅰ 赌博	体力上限增加250 供物使用次数减少1	魂之碎片 ×4 气之碎片 ×4	智力达到3以上且打倒过妖精女王1次以上
代价之刻印Ⅱ 赌博	体力上限增加350 供物使用次数减少2	人狼之魂 ×1	智力达到15以上且完成的任务数量达到17%以上
代价之刻印Ⅲ 赌博	体力上限增加450 供物使用次数减少3	塔莉亚怪物之魂 ×1 喀迈拉之魂 ×1	智力达到21以上且打倒过梅林（晚年）1次以上
代价之刻印Ⅳ 赌博	体力上限增加550 供物使用次数减少4	利维坦之魂++ ×1 强欲之气+ ×1 木讷男子之气+ ×1	智力达到28以上且使用过场景供物100次以上
代价之刻印Ⅴ 赌博	体力上限增加650 供物使用次数减少5	特洛尔之魂+++ ×2 特洛尔之气+++ ×2	智力达到38以上且完成的任务数量达到80%以上
歼灭之刻印Ⅰ 赌博	攻击力增加20% 防御力减少25%	魂之碎片 ×4 气之碎片 ×4	智力达到6以上且获得魂之碎片1个以上
歼灭之刻印Ⅱ 赌博	攻击力增加30% 防御力减少35%	女操偶师之魂 ×1 魂之碎片+ ×6 魂之碎片 ×15	智力达到15以上且获得魂之碎片100个以上
歼灭之刻印Ⅲ 赌博	攻击力增加40% 防御力减少40%	喀迈拉之魂 ×1 魂之碎片++ ×3 魂之碎片+ ×12	智力达到21以上且获得魂之碎片150个以上
歼灭之刻印Ⅳ 赌博	攻击力增加50% 防御力减少45%	利维坦之魂+ ×1 魂之碎片++ ×5	智力达到28以上且获得魂之碎片250个以上
歼灭之刻印Ⅴ 赌博	攻击力增加60% 防御力减少50%	魂之碎片+++ ×1 魂之碎片++ ×2 魂之碎片+ ×3	智力达到38以上且获得魂之碎片300个以上
牺牲之刻印Ⅰ 赌博	防御力增加50% 攻击力减少25%	哈庇之气 ×1 气之碎片 ×1	完成“魔法师测验”里的所有任务
牺牲之刻印Ⅱ 赌博	防御力增加60% 攻击力减少30%	女操偶师之气 ×1 气之碎片+ ×6 气之碎片 ×15	智力达到15以上且获得气之碎片100个以上
牺牲之刻印Ⅲ 赌博	防御力增加70% 攻击力减少35%	塔莉亚怪物之气 ×1 气之碎片++ ×3 气之碎片+ ×12	智力达到21以上且获得气之碎片150个以上
牺牲之刻印Ⅳ 赌博	防御力增加80% 攻击力减少40%	利维坦之气+ ×1 气之碎片++ ×5	智力达到28以上且获得气之碎片250个以上
牺牲之刻印Ⅴ 赌博	防御力增加90% 攻击力减少45%	气之碎片+++ ×1 气之碎片++ ×2 气之碎片+ ×3	智力达到38以上且获得气之碎片300个以上
厄鼠之刻印 赌博	攻击力增加30% 受到下级魔物的伤害增加50%	–	完成了“黎明之时代”的所有任务
祸猫之刻印 赌博	攻击力增加40% 受到下级魔物的伤害增加100%	–	智力达到6以上且完成了“渴望之时代”的所有任务
灾鸦之刻印 赌博	攻击力增加55% 使用魔法时受到60点伤害	–	智力达到12以上且完成了“大罪之时代”的所有任务
忌树之刻印 赌博	攻击力增加70% 使用魔法时受到80点伤害	–	智力达到18以上且完成了“欺瞒之时代”的所有任务
凶虫之刻印 赌博	攻击力增加85% 使用魔法时受到100点伤害	–	智力达到25以上且完成了“昏迷之时代”的所有任务
觉悟之刻印 赌博	攻击力增加150% 体力始终为1	–	智力达到42以上且完成了“灰色之刻”的所有任务
多样之刻印 赌博	同系供物装备数量增加1 体力上限增加50	–	完成“魔法师测验”里的所有任务

指甲刻印

刻印名和系统	效果	必要魂/气的数量	开放条件
杀戮之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化 攻击力增加5%	–	完成“魔法师测验”里的所有任务
拜金之刻印Ⅰ 右臂变化	右臂外观发生变化 攻击力增加5%	史莱姆（金欲）之魂 ×1 史莱姆（食欲）之魂 ×1	智力达到6以上且打倒过史莱姆（金欲）1次以上
拜金之刻印Ⅱ 右臂变化	右臂外观发生变化 防御力增加5%	格里芬之魂+ ×1 特洛尔之魂 ×1	智力达到9以上且打倒过格里芬3次以上
春情之刻印Ⅰ 右臂变化	右臂外观发生变化 体力上限增加20	因古巴斯之魂 ×1 因古巴斯之气 ×1	完成亚法隆势力的任务数量达到40%以上
春情之刻印Ⅱ 右臂变化	右臂外观发生变化 防御力增加5%	裸体国王之魂+ ×1 毒蕈哥布林之魂 ×18	智力达到15以上且打倒过裸体国王3次以上
肉欲之刻印Ⅰ 右臂变化	右臂外观发生变化 防御力增加5%	史莱姆（食欲）之气 ×1 欧克之魂 ×3	打倒过史莱姆（食欲）1次以上
肉欲之刻印Ⅱ 右臂变化	右臂外观发生变化 体力上限增加20	贝西蒙斯之魂+ ×1 涅克达之魂 ×12	智力达到12以上且完成亚法隆势力的任务数量达到45%以上
苦恼之刻印Ⅰ 右臂变化	右臂外观发生变化 体力上限增加20	–	高文成为同行者
苦恼之刻印Ⅱ 右臂变化	右臂外观发生变化 热属性魔法威力增加5%	肯塔洛斯之魂++ ×1 懊恼男子之魂+ ×1 懊恼男子之魂 ×1	智力达到12以上且牺牲过高文10次以上
木讷之刻印Ⅰ 右臂变化	右臂外观发生变化 防御力增加5%	–	珀西瓦尔成为同行者
木讷之刻印Ⅱ 右臂变化	右臂外观发生变化 体力上限增加20	独角兽之魂 ×1 木讷男子之气 ×1	智力达到9以上且牺牲过珀西瓦尔10次以上
贪婪之刻印Ⅰ 右臂变化	右臂外观发生变化 防御力增加5%	–	包曼成为同行者
贪婪之刻印Ⅱ 右臂变化	右臂外观发生变化 体力上限增加20	格里芬之魂 ×1 强欲之气+ ×1	智力达到9以上且牺牲过包曼10次以上
奇祸之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化 体力上限增加20	–	打倒过摩根勒菲1次以上
终局之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化 攻击力增加5%	–	打倒过梅林（晚年）1次以上
仁爱之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化 防御力增加5%	–	伊莱恩成为同行者
魔性之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化 攻击力增加5%	–	狄茵特兰成为同行者
巨魁之刻印Ⅰ 右臂变化	右臂外观发生变化 体力上限增加20	–	兰斯洛特成为同行者
巨魁之刻印Ⅱ 右臂变化	右臂外观发生变化 防御力增加5%	枭雄之气+ ×1 枭雄之气 ×1	智力达到21以上且牺牲过兰斯洛特10次以上
凶猛之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化 攻击力增加5%	–	加拉哈德成为同行者
赎罪之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化 体力上限增加20	–	莫德雷德成为同行者
丽姊之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化 体力上限增加20	–	塔莉亚成为同行者
魔首之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化 体力上限增加20	–	潘德拉冈成为同行者
杏林之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化 防御力增加5%	–	莉奥妮斯成为同行者
研究之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化 防御力增加5%	–	班索雷普成为同行者
幻影之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化 体力上限增加20	–	梅西成为同行者
耽美之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化 范围回复魔法效果增加5%	–	高加兰成为同行者
火达摩之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化 攻击力增加5%	杰克南瓜灯之魂+++ ×1 杰克南瓜灯之气+++ ×1	智力达到34以上且打倒过杰克南瓜灯1次以上
岩达摩之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化 攻击力增加5%	卡格依之魂+++ ×1 卡格依之气+++ ×1	智力达到21以上且打倒过卡格依1次以上
雪达摩之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化 攻击力增加5%	冰精之魂+++ ×1 冰精之气+++ ×1	智力达到25以上且打倒过冰精1次以上
女王之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化 防御力增加5%	妖精女王之魂+++ ×1 妖精女王之气+++ ×1	智力达到18以上且打倒过妖精女王1次以上
苍蝇王之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化 攻击力增加5%	贝西卜之魂+++ ×1 贝西卜之气+++ ×1	智力达到21以上且打倒过贝西卜1次以上
不死鸟之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化 防御力增加5%	菲尼克斯之魂+++ ×1 菲尼克斯之气+++ ×1	智力达到18以上且打倒过菲尼克斯1次以上
冰鸟之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化 防御力增加5%	佩加萨斯之魂+++ ×1 佩加萨斯之气+++ ×1	智力达到28以上且打倒过佩加萨斯1次以上
暴走车轮之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化 攻击力增加5%	乌洛波罗司之魂+++ ×1 乌洛波罗司之气+++ ×1	智力达到18以上且打倒过乌洛波罗司1次以上
魔犬之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化 攻击力增加5%	地狱三头犬之魂+++ ×1 地狱三头犬之气+++ ×1	智力达到21以上且打倒过地狱三头犬1次以上
魔狼之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化 攻击力增加5%	人狼之魂+++ ×1 人狼之气+++ ×1	智力达到21以上且打倒过人狼1次以上
武器工匠之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化 攻击力增加5%	萨克洛普斯之魂+++ ×1 萨克洛普斯之气+++ ×1	智力达到21以上且打倒过萨克洛普斯1次以上
歌手之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化 攻击力增加5%	赛莲之魂+++ ×1 赛莲之气+++ ×1	智力达到21以上且打倒过赛莲1次以上
巨鸟之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化 攻击力增加5%	格里芬之魂+++ ×1 格里芬之气+++ ×1	智力达到21以上且打倒过格里芬1次以上
大胃王之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化 攻击力增加5%	哈庇之魂+++ ×1 哈庇之气+++ ×1	智力达到18以上且打倒过哈庇1次以上
懒散货车之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化 攻击力增加5%	肯塔洛斯之魂+++ ×1 肯塔洛斯之气+++ ×1	智力达到25以上且打倒过肯塔洛斯1次以上
钢骑士车之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化 攻击力增加5%	独角兽之魂+++ ×1 独角兽之气+++ ×1	智力达到18以上且打倒过独角兽1次以上

刻印名和系统	效果	必要魂/气的数量	开放条件
任性女孩之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化	米诺陶洛斯之魂+++ ×1	智力达到21以上且打倒过米诺陶洛斯1次以上
	防御力增加5%	米诺陶洛斯之气+++ ×1	
料理长之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化	欧卡之魂+++ ×1	智力达到25以上且打倒过欧卡1次以上
	防御力增加5%	欧卡之气+++ ×1	
无头骑士之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化	杜拉罕之魂+++ ×1	智力达到28以上且打倒过杜拉罕1次以上
	体力上限增加20	杜拉罕之气+++ ×1	
钢铁骑士之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化	铁处女之魂+++ ×1	智力达到21以上且打倒过铁处女1次以上
	攻击力增加5%	铁处女之气+++ ×1	
恶魔爪牙之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化	克拉肯之魂+++ ×1	智力达到25以上且打倒过克拉肯1次以上
	体力上限增加20	克拉肯之气+++ ×1	
蛇巨人之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化	海德拉之魂+++ ×1	智力达到18以上且打倒过海德拉1次以上
	体力上限增加20	海德拉之气+++ ×1	
大酒豪之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化	德瓦夫之魂+++ ×1	智力达到21以上且打倒过德瓦夫1次以上
	攻击力增加5%	德瓦夫之气+++ ×1	
鞋子兄弟之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化	拉布列康之魂+++ ×1	智力达到18以上且打倒过拉布列康1次以上
	体力上限增加20	拉布列康之气+++ ×1	
官能画家之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化	因古巴斯之魂+++ ×1	智力达到21以上且打倒过因古巴斯1次以上
	体力上限增加20	因古巴斯之气+++ ×1	
亡者之影之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化	鬼灵之魂+++ ×1	智力达到25以上且打倒过鬼灵1次以上
	体力上限增加20	鬼灵之气+++ ×1	
猫王子之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化	凯特希之魂+++ ×1	智力达到28以上且打倒过凯特希1次以上
	攻击力增加5%	凯特希之气+++ ×1	
耳翼人之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化	瓦伊凡之魂+++ ×1	智力达到18以上且打倒过瓦伊凡1次以上
	体力上限增加20	瓦伊凡之气+++ ×1	
女剑士之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化	瓦尔基丽之魂+++ ×1	智力达到25以上且打倒过瓦尔基丽1次以上
	攻击力增加5%	瓦尔基丽之气+++ ×1	
眼球巨人之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化	巴西利斯克之魂+++ ×1	智力达到25以上且打倒过巴西利斯克1次以上
	防御力增加5%	巴西利斯克之气+++ ×1	
金欲之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化	史莱姆（金欲）之魂+++ ×1	智力达到21以上且打倒过史莱姆（金欲）1次以上
	攻击力增加5%	史莱姆（金欲）之气+++ ×1	
食欲之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化	史莱姆（食欲）之魂+++ ×1	智力达到18以上且打倒过史莱姆（食欲）1次以上
	攻击力增加5%	史莱姆（食欲）之气+++ ×1	
弄蛇女之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化	摩根勒菲怪物之魂+++ ×1	智力达到25以上且打倒过摩根勒菲怪物1次以上
	体力上限增加20	摩根勒菲怪物之气+++ ×1	
没落骑士之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化	特洛尔之魂+++ ×1	智力达到21以上且打倒过特洛尔1次以上
	防御力增加5%	特洛尔之气+++ ×1	
饥饿市民之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化	贝西蒙斯之魂+++ ×1	智力达到25以上且打倒过贝西蒙斯1次以上
	攻击力增加5%	贝西蒙斯之气+++ ×1	
老魔导士之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化	–	打倒过梅林（晚年）1次以上
	体力上限增加20		
魔导龙之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化	–	打倒过梅林（晚年）1次以上
	体力上限增加20		
天神之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化	–	打倒过罗穆路斯神1次以上
	防御力增加5%		
地神之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化	–	打倒过赛尔特神1次以上
	攻击力增加5%		
孤岛怪物之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化	利维坦之魂+++ ×1	智力达到28以上且打倒过利维坦1次以上
	体力上限增加20	利维坦之气+++ ×1	
老歌手之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化	布莱梅乐队之魂+++ ×1	智力达到28以上且打倒过布莱梅乐队1次以上
	防御力增加5%	布莱梅乐队之气+++ ×1	
弄鼠人之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化	哈梅尔的吹笛人之魂+++ ×1	智力达到25以上且打倒过哈梅尔的吹笛人1次以上
	防御力增加5%	哈梅尔的吹笛人之气+++ ×1	
巨眼公主之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化	白雪公主之魂+++ ×1	智力达到25以上且打倒过白雪公主1次以上
	体力上限增加20	白雪公主之气+++ ×1	
糖果兄妹之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化	汉赛尔与葛丽特之魂+++ ×1	智力达到50以上且打倒过汉赛尔与葛丽特1次以上
	防御力增加5%	汉赛尔与葛丽特之气+++ ×1	
傀儡狼之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化	小红帽之魂+++ ×1	智力达到18以上且打倒过小红帽1次以上
	防御力增加5%	小红帽之气+++ ×1	
作梦女之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化	塔莉亚怪物之魂+++ ×1	智力达到21以上且打倒过塔莉亚怪物1次以上
	防御力增加5%	塔莉亚怪物之气+++ ×1	
小猪兄弟之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化	三只小猪之魂+++ ×1	智力达到34以上且打倒过三只小猪1次以上
	防御力增加5%	三只小猪之气+++ ×1	
杀戮骑士之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化	喀迈拉之魂+++ ×1	智力达到21以上且打倒过喀迈拉1次以上
	攻击力增加5%	喀迈拉之气+++ ×1	
错乱君主之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化	青蛙国王之魂+++ ×1	智力达到28以上且打倒过青蛙国王1次以上
	攻击力增加5%	青蛙国王之气+++ ×1	
变态王之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化	裸体国王之魂+++ ×1	智力达到25以上且打倒过裸体国王1次以上
	体力上限增加20	裸体国王之气+++ ×1	
玻璃百足女之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化	仙杜瑞拉之魂+++ ×1	智力达到38以上且打倒过仙杜瑞拉1次以上
	体力上限增加20	仙杜瑞拉之气+++ ×1	
蜥蜴战士之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化	蜥蜴人之魂+++ ×1	智力达到18以上且打倒过蜥蜴人1次以上
	体力上限增加20	蜥蜴人之气+++ ×1	
神龙之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化	–	打倒过神骸骨巨龙1次以上
	体力上限增加20		
调教兔之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化	兔与龟之魂+++ ×1	智力达到42以上且打倒过兔与龟1次以上
	体力上限增加20	兔与龟之气+++ ×1	
玩火女之刻印 右臂变化	右臂外观发生变化	莎克巴斯之魂+++ ×1	打倒过莎克巴斯1次以上
	体力上限增加20	莎克巴斯之气+++ ×1	
魔极之证Ⅰ 右臂变化	全身外观发生变化	–	魔力等级达到90以上
	牺牲魔物时更容易获得稀有魂（魔之臂Ⅴ）		
魔极之证Ⅱ 右臂变化	全身外观发生变化	–	魔力等级达到99以上
	牺牲魔物时更容易获得稀有魂（魔之臂Ⅵ）		
圣极之证Ⅰ 右臂变化	全身外观发生变化	–	生命等级达到90以上
	救赎魔物时更容易获得稀有气（圣之臂Ⅴ）		
圣极之证Ⅱ 右臂变化	全身外观发生变化	–	生命等级达到99以上
	救赎魔物时更容易获得稀有气（圣之臂Ⅵ）		
小金之刻印 右臂变化	战果评价增加10	–	完成“魔法师测验”里的所有任务
鼠咬之刻印 右臂变化	对下级魔物造成的伤害增加50%	–	完成“魔法师测验”里的所有任务
山猫之刻印 右臂变化	受到下级魔物的伤害减少17%	–	完成“魔法师测验”里的所有任务

心脏刻印

所有心脏刻印均为进行“代价变换仪式”后获得，每个刻印共有10个等级，等级越高额外增幅的效果越好，玩家需要在与心脏刻印对应的势力时才能获得额外增幅效果。

刻印名和系统	效果	额外增幅			
一闪之心脏刻印 攻击魔法强化	接近武器魔法威力增加10%	Ⅰ：100%	Ⅱ：105%	Ⅲ：110%	Ⅳ：115%
	接近武器魔法威力增加（所属格林）	Ⅴ：120%	Ⅵ：125%	Ⅶ：130%	Ⅷ：135%
		Ⅸ：140%	Ⅹ：150%		
格斗之心脏刻印 攻击魔法强化	刚腕魔法威力增加10%	Ⅰ：100%	Ⅱ：105%	Ⅲ：110%	Ⅳ：115%
	刚腕魔法威力增加（所属亚法隆）	Ⅴ：120%	Ⅵ：125%	Ⅶ：130%	Ⅷ：135%
		Ⅸ：140%	Ⅹ：150%		
穿孔之心脏刻印 攻击魔法强化	枪魔法威力增加10%	Ⅰ：100%	Ⅱ：105%	Ⅲ：110%	Ⅳ：115%
	枪魔法威力增加（所属圣休亚里）	Ⅴ：120%	Ⅵ：125%	Ⅶ：130%	Ⅷ：135%
		Ⅸ：140%	Ⅹ：150%		
呼气之心脏刻印 攻击魔法强化	兽腕魔法威力增加10%	Ⅰ：100%	Ⅱ：105%	Ⅲ：110%	Ⅳ：115%
	兽腕魔法威力增加（所属格林）	Ⅴ：120%	Ⅵ：125%	Ⅶ：130%	Ⅷ：135%
		Ⅸ：140%	Ⅹ：150%		
勃然之心脏刻印 攻击魔法强化	隆起魔法威力增加10%	Ⅰ：100%	Ⅱ：105%	Ⅲ：110%	Ⅳ：115%
	隆起魔法威力增加（所属亚法隆）	Ⅴ：120%	Ⅵ：125%	Ⅶ：130%	Ⅷ：135%
		Ⅸ：140%	Ⅹ：150%		
迈进之心脏刻印 攻击魔法强化	突击魔法威力增加10%	Ⅰ：100%	Ⅱ：105%	Ⅲ：110%	Ⅳ：115%
	突击魔法威力增加（所属圣休亚里）	Ⅴ：120%	Ⅵ：125%	Ⅶ：130%	Ⅷ：135%
		Ⅸ：140%	Ⅹ：150%		
一扫之心脏刻印 攻击魔法强化	咆哮魔法威力增加	Ⅰ：110%	Ⅱ：115%	Ⅲ：120%	Ⅳ：125%
		Ⅴ：130%	Ⅵ：135%	Ⅶ：140%	Ⅷ：145%
		Ⅸ：150%	Ⅹ：160%		
变异之心脏刻印 攻击魔法强化	变身突进魔法威力增加10%	Ⅰ：100%	Ⅱ：105%	Ⅲ：110%	Ⅳ：115%
	变身突进魔法威力增加（所属亚法隆）	Ⅴ：120%	Ⅵ：125%	Ⅶ：130%	Ⅷ：135%
		Ⅸ：140%	Ⅹ：150%		
驱逐之心脏刻印 攻击魔法强化	投掷弹魔法威力增加10%	Ⅰ：100%	Ⅱ：105%	Ⅲ：110%	Ⅳ：115%
	投掷弹魔法威力增加（所属格林）	Ⅴ：120%	Ⅵ：125%	Ⅶ：130%	Ⅷ：135%
		Ⅸ：140%	Ⅹ：150%		
一掷之心脏刻印 攻击魔法强化	爆破弹魔法威力增加10%	Ⅰ：100%	Ⅱ：105%	Ⅲ：110%	Ⅳ：115%
	爆破弹魔法威力增加（所属亚法隆）	Ⅴ：120%	Ⅵ：125%	Ⅶ：130%	Ⅷ：135%
		Ⅸ：140%	Ⅹ：150%		
穷追之心脏刻印 攻击魔法强化	追踪弹魔法威力增加10%	Ⅰ：100%	Ⅱ：105%	Ⅲ：110%	Ⅳ：115%
	追踪弹魔法威力增加（所属格林）	Ⅴ：120%	Ⅵ：125%	Ⅶ：130%	Ⅷ：135%
		Ⅸ：140%	Ⅹ：150%		
扫射之心脏刻印 攻击魔法强化	特殊弹魔法威力增加10%	Ⅰ：100%	Ⅱ：105%	Ⅲ：110%	Ⅳ：115%
	特殊弹魔法威力增加（所属格林）	Ⅴ：120%	Ⅵ：125%	Ⅶ：130%	Ⅷ：135%
		Ⅸ：140%	Ⅹ：150%		
秘术之心脏刻印 攻击魔法强化	特别魔法威力增加10%	Ⅰ：100%	Ⅱ：105%	Ⅲ：110%	Ⅳ：115%
	特别魔法威力增加（所属亚法隆）	Ⅴ：120%	Ⅵ：125%	Ⅶ：130%	Ⅷ：135%
		Ⅸ：140%	Ⅹ：150%		

刻印名和系统	效果	额外增幅			
陷阱之心脏刻印 攻击魔法强化	炸弹变生魔法威力增加10%	Ⅰ：100%	Ⅱ：105%	Ⅲ：110%	Ⅳ：115%
	炸弹变生魔法威力增加（所属亚法隆）	Ⅴ：120%	Ⅵ：125%	Ⅶ：130%	Ⅷ：135%
		Ⅸ：140%	Ⅹ：150%		
漂泊之心脏刻印 攻击魔法强化	机雷变生魔法威力增加10%	Ⅰ：100%	Ⅱ：105%	Ⅲ：110%	Ⅳ：115%
	机雷变生魔法威力增加（所属格林）	Ⅴ：120%	Ⅵ：125%	Ⅶ：130%	Ⅷ：135%
		Ⅸ：140%	Ⅹ：150%		
圣血之心脏刻印 攻击魔法强化	血魔法威力增加10%	Ⅰ：100%	Ⅱ：105%	Ⅲ：110%	Ⅳ：115%
	血魔法威力增加（所属圣休亚里）	Ⅴ：120%	Ⅵ：125%	Ⅶ：130%	Ⅷ：135%
		Ⅸ：140%	Ⅹ：150%		
治愈之心脏刻印 辅助魔法强化	单体回复魔法回复量增加10%	Ⅰ：100%	Ⅱ：105%	Ⅲ：110%	Ⅳ：115%
	单体回复魔法回复量增加（所属圣休亚里）	Ⅴ：120%	Ⅵ：125%	Ⅶ：130%	Ⅷ：135%
		Ⅸ：140%	Ⅹ：150%		
施术之心脏刻印 辅助魔法强化	范围回复魔法回复量增加10%	Ⅰ：100%	Ⅱ：105%	Ⅲ：110%	Ⅳ：115%
	范围回复魔法回复量增加（所属圣休亚里）	Ⅴ：120%	Ⅵ：125%	Ⅶ：130%	Ⅷ：135%
		Ⅸ：140%	Ⅹ：150%		
丰穰之心脏刻印 辅助魔法强化	树木变生魔法回复量或效果时间增加10%	Ⅰ：100%	Ⅱ：105%	Ⅲ：110%	Ⅳ：115%
	树木变生魔法回复量或效果时间增加（所属格林）	Ⅴ：120%	Ⅵ：125%	Ⅶ：130%	Ⅷ：135%
		Ⅸ：140%	Ⅹ：150%		
土块之心脏刻印 辅助魔法强化	地形隆起魔法效果时间增加10%	Ⅰ：100%	Ⅱ：105%	Ⅲ：110%	Ⅳ：115%
	地形隆起魔法效果时间增加（所属格林）	Ⅴ：120%	Ⅵ：125%	Ⅶ：130%	Ⅷ：135%
		Ⅸ：140%	Ⅹ：150%		
宿主之心脏刻印 辅助魔法强化	寄生魔法效果时间增加5%	Ⅰ：10%	Ⅱ：15%	Ⅲ：20%	Ⅳ：25%
	寄生魔法效果时间增加（所属圣休亚里）	Ⅴ：40%	Ⅵ：45%	Ⅶ：50%	Ⅷ：55%
		Ⅸ：60%	Ⅹ：65%		
憨然之心脏刻印 辅助魔法强化	咆哮魔法效果时间增加	Ⅰ：15%	Ⅱ：20%	Ⅲ：25%	Ⅳ：30%
		Ⅴ：45%	Ⅵ：50%	Ⅶ：55%	Ⅷ：60%
		Ⅸ：65%	Ⅹ：70%		
计谋之心脏刻印 辅助魔法强化	束缚魔法效果时间增加	Ⅰ：15%	Ⅱ：20%	Ⅲ：25%	Ⅳ：30%
		Ⅴ：45%	Ⅵ：50%	Ⅶ：55%	Ⅷ：60%
		Ⅸ：65%	Ⅹ：70%		
妄执之心脏刻印 辅助魔法强化	集敌魔法效果时间增加5%	Ⅰ：10%	Ⅱ：15%	Ⅲ：20%	Ⅳ：25%
	集敌魔法效果时间增加（所属格林）	Ⅴ：40%	Ⅵ：45%	Ⅶ：50%	Ⅷ：55%
		Ⅸ：60%	Ⅹ：65%		
吸息之心脏刻印 辅助魔法强化	吸引魔法效果时间增加	Ⅰ：110%	Ⅱ：115%	Ⅲ：120%	Ⅳ：125%
		Ⅴ：130%	Ⅵ：135%	Ⅶ：140%	Ⅷ：145%
		Ⅸ：150%	Ⅹ：160%		

刻印名和系统	效果	额外增幅			
变移之心脏刻印 辅助魔法强化	异常魔法效果时间增加	Ⅰ：15%	Ⅱ：20%	Ⅲ：25%	Ⅳ：30%
		Ⅴ：45%	Ⅵ：50%	Ⅶ：55%	Ⅷ：60%
		Ⅸ：65%	Ⅹ：70%		
推移之心脏刻印 辅助魔法强化	结界魔法效果时间增加	Ⅰ：15%	Ⅱ：17%	Ⅲ：19%	Ⅳ：21%
		Ⅴ：25%	Ⅵ：27%	Ⅶ：29%	Ⅷ：31%
		Ⅸ：33%	Ⅹ：35%		
抑止之心脏刻印 辅助魔法强化	停止魔法效果时间增加	Ⅰ：15%	Ⅱ：17%	Ⅲ：19%	Ⅳ：21%
		Ⅴ：25%	Ⅵ：27%	Ⅶ：29%	Ⅷ：31%
		Ⅸ：33%	Ⅹ：35%		
使役之心脏刻印 辅助魔法强化	魔人召唤魔法效果时间增加5%	Ⅰ：10%	Ⅱ：12%	Ⅲ：14%	Ⅳ：16%
	魔人召唤魔法效果时间增加（所属亚法隆）	Ⅴ：18%	Ⅵ：20%	Ⅶ：22%	Ⅷ：24%
		Ⅸ：26%	Ⅹ：30%		
防护之心脏刻印 辅助魔法强化	铠装备魔法效果时间增加10%	Ⅰ：100%	Ⅱ：105%	Ⅲ：110%	Ⅳ：115%
	铠装备魔法效果时间增加（所属圣休亚里）	Ⅴ：120%	Ⅵ：125%	Ⅶ：130%	Ⅷ：135%
		Ⅸ：140%	Ⅹ：150%		
障壁之心脏刻印 辅助魔法强化	盾装备魔法效果时间增加10%	Ⅰ：100%	Ⅱ：105%	Ⅲ：110%	Ⅳ：115%
	盾装备魔法效果时间增加（所属圣休亚里）	Ⅴ：120%	Ⅵ：125%	Ⅶ：130%	Ⅷ：135%
		Ⅸ：140%	Ⅹ：150%		
地异之心脏刻印 特殊魔法强化	地形变生魔法效果时间增加10%	Ⅰ：100%	Ⅱ：105%	Ⅲ：110%	Ⅳ：115%
	地形变生效果时间增加（所属格林）	Ⅴ：120%	Ⅵ：125%	Ⅶ：130%	Ⅷ：135%
		Ⅸ：140%	Ⅹ：150%		
天变之心脏刻印 特殊魔法强化	空间变化魔法效果时间增加5%	Ⅰ：10%	Ⅱ：15%	Ⅲ：20%	Ⅳ：25%
	空间变化效果时间增加（所属格林）	Ⅴ：40%	Ⅵ：45%	Ⅶ：50%	Ⅷ：55%
		Ⅸ：60%	Ⅹ：65%		
降临之心脏刻印 特殊魔法强化	魔人变身魔法效果时间增加5%	Ⅰ：10%	Ⅱ：12%	Ⅲ：14%	Ⅳ：16%
	魔人变身魔法效果时间增加（所属亚法隆）	Ⅴ：18%	Ⅵ：20%	Ⅶ：22%	Ⅷ：24%
		Ⅸ：26%	Ⅹ：30%		
疾驱之心脏刻印 特殊魔法强化	回避变化魔法效果时间增加	Ⅰ：110%	Ⅱ：115%	Ⅲ：120%	Ⅳ：125%
		Ⅴ：130%	Ⅵ：135%	Ⅶ：140%	Ⅷ：145%
		Ⅸ：150%	Ⅹ：160%		
组织之心脏刻印 特殊魔法强化	所属变化魔法效果时间增加	Ⅰ：110%	Ⅱ：115%	Ⅲ：120%	Ⅳ：125%
		Ⅴ：130%	Ⅵ：135%	Ⅶ：140%	Ⅷ：145%
		Ⅸ：150%	Ⅹ：160%		



奖杯攻略

奖杯总数	56	铜杯	48	银杯	5	金杯	2	白金	1

项目	内容
白金难度	5/10
白金所需时间	200小时以上
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

白金路线

游戏中所有奖杯的获得难度不高，只要将流程通关并完成了委托录里所有时代的任务后就能解锁大部分奖杯。不过其中有几个特别耗时的奖杯从中作梗，需要玩家花大量的时间来刷任务，单人完成起来非常枯燥，建议没事多和小伙伴联机玩，但即便这样也是一个漫长的过程。

遥远的冒险奇谭（白金）
取得条件：获得所有奖杯

欢迎来到亚法隆（铜杯）
取得条件：完成亚法隆阵营的第一个支线剧情

欢迎来到圣休亚里（铜杯）
取得条件：完成圣休亚里阵营的第一个支线剧情

欢迎来到格林（铜杯）
取得条件：完成格林阵营的第一个支线剧情

新人魔法师（铜杯）
取得条件：成功讨伐难度3的人形魔物

迈向一流魔法师之路（铜杯）
取得条件：成功讨伐难度5的人形魔物

加入同伴迈向精锐（铜杯）
取得条件：成功讨伐难度10的人形魔物

所向无敌（铜杯）
取得条件：成功讨伐难度15的人形魔物

命运的齿轮（铜杯）
取得条件：在完成所有与梅林的故事之状态下挑战梅林并观看结局

奖杯说明：除了普通流程通关外，游戏在进行到一定程度时，梅林的“于是留下记忆”中会出现“修订”章节，另外在“魔法师的活动中”，圣休亚里势力中的“存活下来的人们”也要读完，这些地方都涉及到梅林的相关剧情，全部完成后再挑战梅林才会跳奖杯。需要注意的是，这里必须挑战梅林而非神梅林，想重新挑战普通梅林，需返回牢笼界面，爬行至刻着文字的书面前调查并选择“返回修订前”。

展开新的追忆（铜杯）
取得条件：完成故事“开始动摇的结局”中所有追体验

迈向更深入的真相（铜杯）
取得条件：完成故事“在静止不动时”中所有追体验

改变的世界（铜杯）
取得条件：完成故事“活着的痕迹”中所有追体验

领悟一切之人（金杯）
取得条件：打倒神骸骨巨龙并观看结局

以牺牲维生的人们（铜杯）
取得条件：完成与亚法隆的魔法师——包曼、珀西瓦尔、高文、兰斯洛特、狄茵特兰、加拉哈德的所有追体验

贯彻慈悲心的人们（铜杯）
取得条件：完成与亚法隆的魔法师——完成与圣休亚里的魔法师——伊莱恩、莫德雷德的所有追体验

抵抗永恒轮回的人们（铜杯）
取得条件：完成与亚法隆的魔法师——完成与格林的魔法师——梅西、塔莉亚的所有追体验

追索记忆（铜杯）
取得条件：完成“黎明之时代”中所有追体验

被诅咒的命运（铜杯）
取得条件：完成“无欲之时代”中所有追体验

征战的日子（铜杯）
取得条件：完成“渴望之时代”中所有追体验

高涨的力量（铜杯）
取得条件：完成“掌握之时代”中所有追体验

混沌的世界（铜杯）
取得条件：完成“大罪之时代”中所有追体验

征伐修罗之路（铜杯）
取得条件：完成“暗跃之时代”中所有追体验

永无止尽的欲望连锁（铜杯）
取得条件：完成“欺瞒之时代”中所有追体验

自身不断奔驰的命运（铜杯）
取得条件：完成“逃避之时代”中所有追体验

与强敌的邂逅（铜杯）
取得条件：完成“昏迷之时代”中所有追体验

迈向更深入的领域（铜杯）
取得条件：完成“不死之时代”中所有追体验

对未知的挑战（铜杯）
取得条件：完成“新生之时代”中所有追体验

等待的强敌（铜杯）
取得条件：完成“变容之时代”中所有追体验

迈向极限的彼端（铜杯）
取得条件：完成“虚无之时代”中所有追体验

孤傲的挑战（铜杯）
取得条件：完成“终焉之时代”中所有追体验

超越之人（银杯）
取得条件：完成“圆环之时代”中所有追体验

完全的追体验（金杯）
取得条件：完成委托录中所有时代的追体验

亚法隆的精锐（铜杯）
取得条件：得到亚法隆的称号“一等术士官”

魔法师应有的姿态（银杯）
取得条件：得到亚法隆的称号“一斗大导师”

圣休亚里的精锐（铜杯）
取得条件：得到圣休亚里的称号“上救修道长”

相信圣之力之人（银杯）
取得条件：得到圣休亚里的称号“上圣圣皇”

FEATURE INFORMATION EXPRESS GUIDE



格林的精锐


铜杯

取得条件： 得到格林的称号“上级 无神论者”



对众神的抵抗


银杯

取得条件： 得到格林的称号“觉悟之境界 上级”

奖杯说明： 上述六个奖杯中的三个银杯是游戏中耗时最多的。奖杯的要求是需要拿到各个势力的某个称号，该称号需要玩家在对应势力的情况下，将打倒人形魔物获得的讨伐点投入到势力中。每个势力各需11200点讨伐点数，游戏中讨伐11星以上难度的人形魔物收益最高，但每只也仅有20点，就算是刷双怪任务想要达到指定点数也要刷280场，如果按平均5分钟一场来算要也花费约24个小时（有小伙伴配合可以将时间缩短到3分钟），而且这还只是其中一个奖杯……即便使用上官方放出的增加讨伐点传闻（已于4月16日截止），增加幅度也是微乎其微。觉得刷高等级怪太难的话，可以去刷梅林修订章节里的“在静止不动时 第一章”的双蛇女，它们的体力很少，一场下来算上读盘时间和奖励结算时间也就两分钟不到，但一次只能拿20点讨伐点数，即便是有增加讨伐点传闻的情况下也只有30点。不过之前官方放出的只是讨伐点上升（中）的传闻，要是以后能放出讨伐点上升（极大）的传闻，相信对刷讨伐点还是有很大帮助的。



迈向牺牲之后的未来


铜杯

取得条件： 牺牲各势力的魔法师，发动献祭魔法

奖杯说明： 不用联机也能达成条件，在单人任务里牺牲各个势力的同伴即可。



迈向上级魔法师之路


铜杯

取得条件： 获得5个修订供物（带“改”字的供物）



拥有智力之人


铜杯

取得条件： 收集到魔法大全里1个类别中的多种供物



迈向贤者的指标


铜杯

取得条件： 收集到魔法大全里10个类别中的多种供物



大魔法师


银杯

取得条件： 收集到魔法大全里20个类别中的多种供物

奖杯说明： 以上三个奖杯在刷委托录全任务时就可顺带解锁。



装扮之人


铜杯

取得条件： 获得5种装饰品



自由变幻的魅力


铜杯

取得条件： 获得50种装饰品

奖杯说明： 这里提到的装饰品仅指头饰，除了能在包曼那里换到的十来个外，其他的都必须通过完成“白纸页面”来获得。每个白纸页面需要完成4个任务才能拿到其对应的饰品，因此算下来也要打百来个任务才能刷到50个饰品，耗时也不少就是了。



挑战永远的记忆


铜杯

取得条件： 得到初次完全制霸白纸页面的报酬



右臂的新可能性


铜杯

取得条件： 装备对应势力的代价共鸣刻印以及两个共鸣刻印并完成任务



突破极限之路


铜杯

取得条件： 进行代价刻印的仪式



魔法师们的交流


铜杯

取得条件： 初次记录讨伐点



魔法师们的竞争


铜杯

取得条件： 记录讨伐点累计200点



魔法师们的战乱


铜杯

取得条件： 记录讨伐点累计2000点



共同战斗的羁绊


铜杯

取得条件： 在多人游玩中初次讨伐人形魔物



从共斗学到的东西


铜杯

取得条件： 在多人游玩中讨伐20只人形魔物

奖杯说明： 以上两个奖杯都要求多人任务下完成，不过并不需要找小伙伴联机，只要在联机模式下单人游戏即可完成。



财宝的魅力


铜杯

取得条件： 初次打倒奥里哈尔克



情报通


铜杯

取得条件： 用掉10张传闻纸片



对牢狱的抵抗


铜杯

取得条件： 拍死牢屋中的海蟑螂

奖杯说明： 在主菜单界面按×键退回到可爬行的状态，此时点触屏幕就能拍打地面，靠近海蟑螂将其拍碎即可。



ACT	JUMP全明星 胜利之战			必需记忆卡
	Jスターズ ビクトリーバーサス			1790MB
	BNGI	2014年3月19日	日版	1～4人
零售版：7180日元/下载版：7180日元		对应交叉存档/PSV TV		对应玩家年龄：12岁以上

作为《周刊少年 JUMP》发行 45 周年的纪念游戏，本作汇集了大量高人气动漫角色。在本辑攻略中，小编将为大家带来本作方方面面的详尽分析。从系统到流程，从角色心得到白金之路，面面俱到一网打尽。喜欢这款作品的你，可千万不要错过。

文 白菜 美编 咕噜

系统详解



主菜单介绍

游戏的主菜单分为以下 8 个模式。先简要地介绍一下各自的用途。其中“J 冒险模式”和“胜利之路”会在后文详细解说。

J 冒险模式（Jアドベンチャー）：以 4 名角色为中心，分别以 4 条路线展开游戏原创剧情的冒险。

胜利之路（ビクトリーロード）：在不同的场景区域连续进行战斗的模式，可以自由选择角色。

自由战斗（フリーバトル）：自由设定规则，与 COM 或 2P 进行对战。调低 COM 等级后可以充当练习模式。

线上对战（オンラインバトル）：在线上与其他玩家进行共斗或对战的模式。



J 定制（Jカスタマイズ）：将游戏中获得的 J 卡片设置在 J 卡盘上，用以定制、强化角色的系统。

J 商店（Jポイントショップ）：以游戏中获得的金钱（JP）来购买角色、抽卡硬币等道具的商店。

鉴赏模式（ギャラリー）：可以鉴赏游戏中登场的角色资料，以及保存的对战录像。注意无限时间的战斗无法保存为录像。

设定（オプション）：更改游戏中的各种设定。其中“BGM エディット”可以更换游戏内 BGM，关系到奖杯的获得。而クロスセーブ更是可以将存档上传至 PSN，让 PS3 版和 PSV 版同账号能够共享存档。

自由战斗（フリーバトル）

可以设定任意角色的自由对战。在选人界面按△键可以关闭出场名额，达成 1 VS 1 乃至 1 VS 3 的局面。选定角色后将会出现以下菜单：

选项	说明
プレイヤー	设定该角色为玩家或电脑操控。
COM レベル	由电脑操控时的强度，共分为 5 个等级。
装备	可以装备经过卡片定制的 J 卡盘以强化角色。“なし”为不装备。
キャラクタータイプ	战斗风格。详情参照后文“胜利斗气”相关的解说。
体力设定	能够设定 60% ～ 140% 的体力值。

选定角色后，进入场地、音乐和时间设定画面，完成设定后点○键，就可以愉快地开始游戏了。注意游戏初期只有 6 名角色可供选择，其余的角色需要消耗 JP 在商店中购买，而可购买角色的最大数量与友情系统的经验值息息相关，详情可参照后文的“J 商店”。



线上对战（オンラインバトル）

排位赛（ランクマッチ）：影响自身网络排名的对战。下文详细说明。

自由赛（プレイヤーマッチ）：创建或检索玩家房间参与不影响网络排名的对战。下文详细说明。

排位（ランキング）：查看自身在网络上的成绩排位。下级菜单细分为综合成绩、单独角色成绩以及是否装备卡片成绩。

战绩（バトルレコード）：查看自身网战的各种战绩，例如使用角色次数、场景选择次数等等。

玩家设定（プレイヤー设定）：可以设定玩家的称号与图标。称号与图标都是通过线上对战中完成一定的条件才能得到。

排位赛（ランクマッチ）

进入排位赛后，首先要求玩家选择是否装备卡盘参赛，以划分搜索的对象。接下来就是选择自己的参战角色、援护角色、战斗风格、场景和战斗音乐。全部确定之后，就要先搜索一起参加排位赛的队友。这里选择“招待メールを送る”可以邀请自己的好友来参战；选择“招待确认”可以通过好友发来的邀请加入好友的队伍；而选择“ランダム”则是在线上随机配对，系统会自动寻找与玩家等级排位相近的其他玩家。找到队友，确认其信息（使用角色、网络信号等等），没有问题后就可以开始搜索对手了。

自由赛（プレイヤ－マッチ）

创建房间（ル－ムクリエイト）

创建房间首先需要设定房间名（ル－ムアピ－ル）、好友名额（プライベ－トスロット）和是否装备卡片（Jカスタマイズ）。房间名用于表示房间的主要用途，只能在规定的几种名称中选择。好友名额可以设置0～3人，考虑到本作创建房间时无法设置密码，因此想要跟好友一起玩，或是自己一个人刷奖杯，不妨将好友名额设置为3，这样没有接到你邀请的其他玩家就无法进入这个房间了。

房间创建完毕后，按下□键可以进行战斗角色、援护角色等等类似于排位赛中的设定。不过自由赛与排位赛最大的区别是，选择战斗角色后还要选择所属队伍是红队还是蓝队。假设4名玩家参与战斗，红蓝双方各有两人，则战斗开始时就按照玩家选定的队伍分组战斗；假设选择同一队伍的玩家超过3人，则战斗开始时会随机抽取一名玩家加入人少的队伍；假设所有玩家都选择同一队伍，则战斗开始时由系统随机划分组合。若是参与玩家不足4人时，将由4★强度的COM填补空位，角色为系统随机抽选。另外房主在房间中可以按Select键发送邀请函，或是按R键将其他玩家踢出房间。

搜寻房间（ル－ムをさがす）

搜寻房间时，界面上将出现所有在此时创建房间的其他玩家。玩家可以根据房间名和信号强度作为判断标准加入。即使当前房间的玩家正在对战之中，玩家也是可以加入的。

快速加入（クイックマッチ）

与搜寻房间大致相同，不过省去了玩家判断的步骤，直接搜索有空位的房间随机加入。

J商店（Jポイントショップ）

消耗JP来购买战斗角色、援护角色、抽卡硬币以及冒险模式中各种道具的商店。商店的商品出荷情况与友情、努力、胜利三大系统的等级相关。三大系统的经验增减由玩家在所有模式中的战斗情况来决定，与队友共同攻击较多则提升友情经验；受到伤害较少、防御较多则提升努力经验；多使用必杀技则提升胜利经验。另外根据选择胜利爆发状态下的战斗风格，也可以额外增加对应的系统经验。不过其实最快捷的方式，还是等待商店后期出现增加三大系统经验值的道具，直接用JP购买后使用。新商品的进货品种与玩家的努力和胜利等级挂钩，战斗角色和援护角色的可购买上限则与友情等级挂钩。三大系统满级均为10级，满级后商店商品全部开放，且可购买所有角色。

商店中的商品主要分为战斗角色、援护角色、抽卡硬币以及冒险模式中各种道具四大类型。其中战斗、援护角色购买后可在胜利之路、自由战斗和线上战斗三个模式中使用；道具大都限定在冒险模式中使用；而抽卡硬币比较特别，在冒险模式内、外均可使用：选择商店中的“Jスタ－ズカ－ド”，消耗硬币即可抽取卡片。铜币（ブロンズコイン）可抽取1～2★的卡片，银币（シルバ－コイン）可抽取2～3★的卡片，金币（ゴ－ルドコイン）可抽取3～4★的卡片。卡片的数量是有限的，而且抽到过的卡片不会重复抽到，因此只要花上一定的金钱，就能保证集齐商店的卡片。

J定制（Jカスタマイズ）

上文介绍了卡片，接下来就介绍卡片的用途，也就是J定制这一模式。进入该模式后，玩家可以看到一块容纳10张卡片的卡盘。卡盘可以在商店中购买，最多能拥有5块。而卡盘左右两侧被锁住的位置，也能通过在商店中购买对应道具来解锁。

玩家抽到的卡片都有着各式各样的效果，将其装备在卡盘上就能在战斗中发挥其对应效果。下文将给出所有卡片的效果列表。大家可以看到，卡片的效果既有正面亦有负面。不过玩家如果将卡盘上连成一条直线的三个位置，放上拥有特殊关系的三人的卡片，就会发生连携效果（コンビネ－ション）。发生连携效果的卡片会以发光的线条连接起来，并且消除这三张卡片的负面效果。因此在装备卡片时，比起一味盲目追求正面效果，不如研究下如何发生连携效果更好。举个简单的例子，作品中身分为“学生”的角色，相互之间都是可以连携的。

另外要注意的是，卡盘上两侧有两个位置只能装备冒险模式专用卡片，这两个位置的卡片也只能在冒险模式中生效，在胜利之路、自由战斗和线上对战模式下都是无效的。不过这两个位置的专用卡片同样可以与通常卡片产生连携效果，因此卡盘上最多可以组合出6组连携效果。



卡片连携一览

种类	连携组合
1	一护、飞影、宇智波斑、剑心、志志雄、亚连、朽木露琪亚、剑桃太郎
2	阿虏、拳四郎、剑桃太郎、赤犬、泽布拉、江田岛、拉奥、波波波、户愚吕（弟）
3	路飞、阿虏、悟空、鸣人、泽布拉、艾斯、小吉、食脑奈罗
4	一护、幽助、男鹿、泽田纲吉、剑桃太郎、阿拉蕾、菈菈、黑神目泷、千棘、黑子、球磨川、BOSSUN、姬子、SWITCH、齐木、日向
5	路飞、悟空、星矢、波波波、拳四郎、宇智波佐助、男鹿、户愚吕（弟）、奇犽
6	波波波、首领八奇、贝鲁、阿拉蕾、小吉、幸运超人、两津
7	贝鲁、首领八奇、里包恩、小吉、定春、书店的婆婆
8	奇犽、两津、银时、乔瑟夫、亚连
9	齐木、波波波、户愚吕（弟）、阿拉蕾、BOSSUN、SWITCH
10	小杰、奇犽、西索、男鹿、阿拉蕾、乔纳森、黑子、日向
11	两津、银时、神乐、姬子、BOSSUN、SWITCH
12	泽布拉、拉奥、贝吉塔、宇智波佐助、飞影、西索、首领八奇、球磨川
13	路飞、阿虏、星矢、拳四郎、拉奥、幽助、乔纳森、乔瑟夫
14	路飞、鸣人、鸣介、幽助、小杰、剑心、幸运超人、山田太郎
15	阿虏、男鹿、食脑奈罗、菈菈、黑神目泷、黑子、BOSSUN
16	一护、幽助、飞影、户愚吕（弟）、蓝染、朽木露琪亚、贝鲁
17	一护、波波波、泽田纲吉、银时、亚连、邪贺集市
18	悟空、贝吉塔、汉库克、神乐
19	悟空、贝吉塔、弗利萨、菈菈、神乐、定春
20	悟空、星矢、拳四郎、剑桃太郎、阿拉蕾、两津、乔纳森、乔瑟夫
21	赤犬、艾斯、志志雄、泽田纲吉
22	赤犬、弗利萨、宇智波斑、户愚吕（弟）、蓝染
23	朽木露琪亚、神乐、千棘、姬子
24	鸣介、江田岛、里包恩、杀老师
25	杀老师、齐木、日向
26	汉库克、菈菈、黑神目泷

※卡片以角色名字命名，卡片等级仅仅影响正面效果的强弱，不会改变卡片效果的类型。

卡片名	译名	正面效果	负面效果
モンキ－・D・ルフィ	路飞	队友体力最大值在20%以下时，攻击力LV+3～5	回避气力消耗增加50%～100%
ポ－トガス・D・エ－ス	艾斯	站立无动作召唤援护角色时，援护冷却时间稍稍～显著减少	斗气槽增加量LV-1
ボア・ハンコック	汉库克	体力LV+1～4	行动时气力消耗减少LV-1～2
赤犬	赤犬	Down后立刻回归战场	连携攻击伤害LV-1～4
うずまきナルト	漩涡鸣人	援护攻击伤害增加20%～50%	气力回复LV-1
うちはサスケ	宇智波佐助	回避的气力消耗减少至原本的25%～75%	气力破坏LV-1
うちはマダラ	宇智波斑	攻击力LV+1～4	气力回复LV-1
孙悟空	孙悟空	攻击力LV+1～3	体力LV-1～2
フリ－ザ	弗利萨	进行挑衅后回复气力最大值的20%～50%	挑衅中受到伤害增加25%～50%
ベジ－タ	贝吉塔	对手进入胜利爆发状态时，自身攻击力LV与防御力LV上升1～4	援护冷却时间减少LV-1
浦饭幽助	浦饭幽助	胜利爆发LV+1～5	攻击力LV-1～2
户愚吕（弟）	户愚吕（弟）	气力破坏LV+1～3	防御力LV-1～2
飞影	飞影	行动时气力消耗减少LV+1～5	体力LV-1～2
トリコ	阿虏	站立无动作时，气力回复LV+4～10	斗气槽增加量LV-1
ゼブラ	泽布拉	气力破坏LV+1～3	防御力LV-1～2

卡片名	译名	正面效果	负面效果
黑崎一护	黑崎一护	体力回复 LV+1 ～ 4	行动时气力消耗减少 LV-1 ～ 2
蓝染惣右介	蓝染惣右介	体力 LV+1 ～ 3	气力破坏 LV-1 ～ 2
朽木ルキア	朽木露琪亚	战斗结束时，努力系经验值额外获得 20 ～ 100 点	连携攻击伤害 LV-1 ～ 4
ゴン フリークス	小杰	每次防御减少援护冷却时间 1 秒	胜利爆发 LV-1 ～ 4
キルア ゾルディック	奇犽	战斗结束时，友情系经验值额外获得 20 ～ 100 点	体力 LV-1 ～ 4
ヒソカ	西索	每次 Down 后复活，攻击力 LV+1 ～ 4	援护冷却时间减少 LV-1
绯村剑心	绯村剑心	斗气槽增加量 LV+1 ～ 5	防御力 LV-1 ～ 2
志々雄真实	志志雄真实	攻击力 LV+1 ～ 3	防御力 LV-1 ～ 2
星矢	星矢	每次防御回复气力最大值 5% ～ 20%	气力破坏 LV-1 ～ 4
ケンシロウ	拳四郎	防御锁定对手的攻击时，气力消耗减少 5% ～ 20%	斗气槽增加量 LV-1
ラオウ	拉奥	锁定的对手气力归零时，伤害增加 10% ～ 25%	气力回复 LV-1
男鹿辰巳	男鹿辰巳	防御力 LV+1 ～ 5	援护冷却时间减少 LV-1 ～ 2
ベル坊	贝鲁	体力不满 10% 时，必杀技的伤害增加 20% ～ 50%	防御时气力消耗减少 LV-1 ～ 4
坂田银时	坂田银时	对手进入胜利爆发状态时，气力回复 LV+4 ～ 10	援护冷却时间减少 LV-1
神乐	神乐	对正在攻击行动中的对手造成伤害时，攻击力 LV+2 ～ 5	防御时气力消耗减少 LV-1
定春	定春	挑衅后有 20% ～ 50% 的几率无视援护冷却时间	挑衅中受到伤害增加 25% ～ 50%
黑神めだか	黑神目泷	战斗结束时，胜利系经验值额外获得 20 ～ 100 点	攻击力 LV-1 ～ 4
球磨川禊	球磨川禊	被击破时，小幅～大幅缩短复活所需时间	胜利爆发 LV-1
两津勘吉	两津勘吉	每次 Down 后复活，防御力 LV+1 ～ 4	斗气槽增加量 LV-1 ～ 4。
则卷アラレ	则卷阿拉蕾	防御时气力消耗减少 LV+1 ～ 5	攻击力 LV-1 ～ 2
ガッちゃん	小吉	造成伤害时，伤害的 5% ～ 20% 回复为自身体力	必杀技伤害减半
杀せんせー	杀老师	冲刺时旋回能力稍稍～显著提升	连携攻击伤害 LV-1 ～ 2
齐木楠雄	齐木楠雄	对手位于建筑物另一侧时也能锁定，锁定也不会随时间经过而取消	受到未锁定对手攻击时，伤害增加 10% ～ 40%
剑桃太郎	剑桃太郎	队友只要被击破一次，自身攻击力 LV+2 ～ 5	斗气槽增加量 LV-1
江田岛平八	江田岛平八	体力 LV+1 ～ 3	防御时气力消耗减少 LV-1 ～ 2
ボボボーボ・ボーボボ	波波波	造成伤害时，回复自己气力的 2% ～ 5%	防御力 LV-1 ～ 2
首领パッチ	首领八奇	挑衅后下次必杀技威力提升。以该必杀技获得胜利时，额外获得胜利系经验值	挑衅中受到伤害增加 25% ～ 50%
泽田纲吉	泽田纲吉	战斗开始 30 秒内，攻击力 LV+4 ～ 10	胜利爆发 LV-1
リボーン	里包恩	挑衅后下次超必杀技威力提升。以该超必杀技获得胜利时，额外获得友情、努力和胜利系经验值	挑衅中受到伤害增加 25% ～ 50%
ラッキーマン	幸运超人	战斗开始 30 秒内，防御力 LV+4 ～ 10	胜利爆发 LV-1
山田太郎	山田太郎	气力破坏 LV+1 ～ 4	气力回复 LV-1
本屋のババア	书店的婆婆	气力回复 LV+1 ～ 2	气力破坏 LV-1 ～ 3
ジョナサン・ジョースター	乔纳森	站立无动作时，体力回复 LV+6 ～ 13	斗气槽增加量 LV-1 ～ 2
ジョセフ・ジョースター	乔瑟夫	起身时的无敌时间稍稍～显著延长	胜利爆发 LV-2
鹤野鸣介	鹤野鸣介	挑衅后下次必杀技威力提升。以该必杀技获得胜利时，额外获得努力系经验值	挑衅中受到伤害增加 25% ～ 50%
脑啮ネウロ	食脑奈罗	倒地不起期间，进入无敌状态	体力 LV-1 ～ 4
桐崎千棘	桐崎千棘	造成伤害时，对手失去气力最大值的 4% ～ 10%	防御力 LV-1 ～ 2
ジャガージュン市	邪贺隼市	挑衅后下次必杀技威力提升。以该必杀技获得胜利时，额外获得友情系经验值	挑衅中受到伤害增加 25% ～ 50%
黑子テツヤ	黑子哲也	未被锁定时必杀技威力上升	10% ～ 40% 的几率对手攻击造成伤害为 150%
ボッスン	BOSSUN	连携攻击伤害 LV+1	防御时气力消耗减少 LV-1 ～ 3
ヒメコ	姬子	援护冷却时间减少 LV+1 ～ 3	攻击力 LV-1 ～ 2
スイッチ	SWITCH	完美防御变得容易使出	锁定对手的难度稍稍～显著提升
ララ・サタリン・デビルーク	菈菈	受到锁定对手造成的伤害时，防御力 LV+2 ～ 5	胜利爆发 LV-1
アレン・ウォーカー	亚连	受到超过体力最大值 40% 伤害的连击致死时，可以残存下来	行动时气力消耗减少 LV-1 ～ 4
日向翔阳	日向翔阳	冲刺时气力消耗减少 10% ～ 50%	援护冷却时间减少 LV-1

战斗相关

操作说明

按键	作用
左摇杆	移动角色
右摇杆	调整视角
方向键	指定战术
□	弱攻击
R+ □	范围攻击
△	强攻击
R+ △	崩防攻击
○	必杀技 1
左摇杆 ↑ + ○	必杀技 2
R+ ○	必杀技 3
×	跳跃
R+ ×	回复气力
L	冲刺
R	防御
左摇杆 +R	回避
触摸屏左上	挑衅
触摸屏右上	胜利斗气 / 超必杀技
触摸屏左下	唤出援护
触摸屏右下	锁定目标 / 切换锁定目标

画面解说

1. WIN 槽：先加满的一方获胜
2. 斗气槽：攻击敌人时增加，突破临界点时可发动胜利爆发
3. 体力槽：操作角色的生命值，全部清空后视为 Down（被击破）
4. 气力槽：操作角色的气力值，全部清空后一段时间内无法进行任何消耗气力的行动
5. 援护角色：己方队伍共通的援护角色，每次唤出后有一定的冷却时间
6. 队友：线下自由对战可以关闭，线上对战如果没有其他玩家成为队友，则自动配置 4 ★ COM
7. 简易地图：查看敌我双方的大致位置
8. 战斗限制时间：倒计时为 0 后战斗强制结束



胜败条件

胜败以画面上方的 WIN 槽来进行判定。WIN 槽按照模式不同，分为不同数量的区段组成（通常对战下是 3 段）。将对手的体力槽打空，造成 Down 后，WIN 槽就会累积 1 段。率先将 WIN 槽升满的一方获胜。另外如果在限定时间内没有结束战斗，将以 WIN 槽现有量来判定胜负；如果 WIN 槽等量，则进一步以双方角色的体力残量来判定胜负。

胜利斗气

画面上方中央存在着一条双方共用的斗气槽。当己方攻击对手命中时，斗气槽上的指针就会逐渐偏向己方的临界点。当突破临界点时，斗气槽偏向己方 WIN 槽一侧闪电标识会发出高亮，同时出现按键提示，代表此时可以触碰触摸屏右上区域发动“胜利斗气”系统。当队伍中全员都发动该系统时，会进入特别的“胜利爆发”状态。

胜利爆发状态下，角色会根据战斗前设定的风格获得不同的能力加成，而斗气槽也会变为三道闪电标识。其中中央的大闪电代表状态的剩余时间，靠近发动状态一侧玩家 WIN 槽的闪电标识发亮，代表该侧玩家可以发动超必杀技。在胜利爆发状态下全队总共可以使用两次超必杀技。如果出现闪电标识后不发动胜利斗气系统，那么一段时间后指针会稍稍回退一点，需要玩家再次攻击命中敌人才能再次发动。风格对应的效果如下。

友情：胜利爆发状态下气力消耗降低。
努力：利爆发状态下防御力提升。
胜利：胜利爆发状态下攻击力提升。

战后结算

战斗结束后，根据玩家在本场战斗中的表现（胜败、进行特定行动种类和次数等等），会进行三系统经验值和 JP 的结算。三系统分别为友情、努力和胜利，获得对应的经验值能够提升对应系统的等级，10 级即为 MAX。三系统的等级影响到商店中出现道具的数量，以及购买角色的数量。

基本行动

移动&冲刺

推动左摇杆即可进行移动，而按住 L 键则可发动冲刺。通常情况下冲刺中只能进行冲刺攻击和跳跃，冲刺停下来时会产生大硬直，因此不要妄用。发动冲刺需要消耗一定的气力。

跳跃

按下 × 键即可进行跳跃，部分角色在空中再次按下 × 键还可以进行二段跳。而没有二段跳的角色按住 × 键不放的话，跳跃的高度会提升。

回避

按住 R 键不放拨动左摇杆，角色就会向拨动的方向快速回避移动。注意在发动回避时并没有无敌时间，建议大家将其看作快速转移位置的行动。回避发动时同样会消耗一定气力。

防御

按住 R 键不放为防御。防御能够防住一切没有崩防效果且来自正面的攻击。防御成功时，根据对手攻击的气力破坏值来削减相应的气力。需要注意如果在没有气力时进行防御，受到攻击就会被崩防，此时角色会陷入一段时间的气力破坏状态，无法进行防御。

作为高阶技巧，在对手攻击即将命中的瞬间按下防御，角色会以各自特定的技巧完全化解掉对手的攻击（例如瞬移、弹反和反击等等），这称之为完美防御。不过要注意瞬移类完美防御成功的瞬间，角色并没有无敌时间，如果对手的攻击范围大、持续时间长，那么即使完美防御，依然会受到接下来的攻击（当然也可以继续发动完美防御）。完美防御与防御的最大区别是不需要进入防御姿态，而且可以对应任何方向的攻击。只要玩家不处于受创硬直和空中，随时都可以发动完美防御。

受身

被对手的攻击吹飞、或是落地的瞬间按下 × 或 R 键，角色就会受身起来，减少硬直时间。受身之后角色处于短时间的无敌状态，是反击的大好时机。不过需要注意，部分招式有强制倒地效果，受到这种招式的攻击是无法受身的。另外在没有气力的情况下，也是无法受身的。

气力回复

在移动或静止状态时，有消耗的气力槽都会自动缓缓回复。而绝大多数角色都有高速回复气力的方式，操作均为 R+×，其中部分角色需要按住不放，部分角色则无需如此。在回复气力的行动中．按照气力槽的种类区别，也存在突破界限，增加到第二条气力槽的情况。

锁定

点击触摸屏右下区域，即可让视角锁定住比较靠近自身的对手。锁定一名对手后，角色的行动将以该对手为中心，远程攻击自动瞄准，近身攻击发动时也带诱导效果。锁定时照准对手的光圈代表对手的状态，绿色为远距离、黄色为近距离、白色为无敌状态。锁定状态下再次点击屏幕右下区域可切换锁定目标，长按屏幕右下区域或拨动右摇杆可解除锁定。

援护角色

点击触摸屏左下区域即可将援护角色召唤至场上。援护角色在场上完全无敌，至于援护的方式则是因人而异。注意当唤出援护、完成所有攻击行动后，援护角色就会产生冷却时间，在倒计时归零前无法再次唤出。

弱&强攻击

弱攻击特征是威力小、空隙小、发动速度快；而强攻击特征是威力大、空隙大、发动速度慢。连续输入弱攻击或强攻击都能完成一套连击，其中连打弱攻击在最后会自动带入消耗气力的必杀技，不过威力会大大降低。另外在攻击中交替输入弱、强攻击，则能触发不同效果的终结技。

范围攻击&崩防攻击

R+□发动的攻击被统称为范围攻击，虽然发动速度慢，但优点在于发动途中拥有一定的无敌时间。而且大部分的范围攻击都是周身判定，侧向的回避也不起作用。发动范围攻击需要消耗一定的气力。

R+△发动的攻击被统称为崩防攻击，同样发动速度慢，但优点在于无法进行防御，且在近距离有一定的追踪性能。发动崩防攻击同样需要消耗一定的气力。

必杀技

大多数角色都拥有 3 种不同的必杀技，根据 R 或左摇杆↑+○的组合来区别使用。必杀技一般都有着不错的伤害或强力的其他效果，而使用必杀技会消耗一定的气力。当然部分角色的必杀技也有着不同于其他角色的特殊指令，这部分玩家可以在后文的角色分析部分详细查看。

超必杀技

在胜利爆发状态下，点击触摸屏右上区域则可发动超必杀技。超必杀技的发动条件与气力无关，而是需要消耗胜利爆发的有效时间，一般上限为两次。超必杀技除了拥有超高的伤害外，发动时绝大多数角色处于无敌状态也是一大优点（但是攻击途中和收招后还是会有硬直）。

特殊行动

不属于以上任何基本行动，为角色所独有的个性特殊行动，大都是还原原作中角色的特性。玩家同样可以在后文的角色分析部分详细查看。

连携攻击系统

双人战时的连携攻击系统。首先每个角色都有特定的连携攻击始动技，特征是将对手垂直打向高空，对手有很长一段时间处于高空且无法受身。假设队友 A 将对手以连携攻击始动技吹飞浮空，此时如果队友 B 也锁定着这个被浮空的对手，那么队友 B 的画面上会出现△的提示，按下△键即可瞬移至对手面前，将其扣落至地面，这个行动就被称为“连携攻击”（**コンビネーションアタック**）。对手被连携攻击扣落至地面时，队友 A 如果还锁定着他，画面上也会出现△的提示，按下△键即可瞬移至对手面前，一击打中对手将其固定在地面上，这次攻击被称为“交叉连击”（**クロスチェイン**）。交叉连击成功后，队友 A 和 B 仍保持锁定该对手的情况下，双方画面上会同时出现△的提示，按下△键即可瞬移至对手面前，同时发动一轮大伤害猛攻，这次攻击则被称为“交叉破坏”（**クロスブレイク**）。交叉破坏完成后，本次连携攻击完全结束。

J冒险模式

（Jアドベンチャー）



本作的故事模式，JUMP世界的神找了些理由把所有英雄聚集起来搞了个大会，胜者可以实现任何一个愿望。不过背后似乎还有其他的原因……模式分为“跃动篇”、“希望篇”、“探究篇”和“追迹篇”四条路线，分别以路飞、鸣人、阿虏和一护为主人公展开。四个篇章的主线流程和支线任务几乎都是完全一样的，只有获得冒险模式专用卡片的专属支线任务、以及遭遇、或可以收进队伍的部分战斗角色不同。“跃动篇”的主要角色是路飞、艾斯和星矢，“希望篇”的主要角色是鸣人、幽助和小杰，“探究篇”的主要角色是阿虏、悟空和泽布拉，“追迹篇”的主要角色是一护、男鹿&贝鲁和飞影。大部分的战斗都要由这三名主要角色来完成。

流程的进行也非常简单：主线任务排在冒险模式菜单中“ストーリー・クエスト”选项中的第一位，只要前往右下角地图中显示的红色★的位置即可。当地图上没有标注位置时，可以仔细确认该任务的任务说明，在提及的相关场所触发某些条件。冒险菜单可以按△键打开，按Start键则可以打开游戏的大地图，确认城镇的位置。当有支线任务可以领取时，小地图上会以橙色的亮点表示，前往该城镇即可领取支线任务。某些支线任务会指示玩家前往另一处地点，该地点会以橙色的手里剑图案表示。另外当装备了强化部件“双眼镜”后，可以收入援护角色的支线任务则会以红色亮点表示出来。

冒险模式的前三场战斗充当了教学模式，刚刚上手的玩家不妨先来本模式学习一下游戏的基本操作。

冒险菜单

角色（キャラクター）：确认当前队伍中角色的等级和经验值。等级越高，角色在冒险模式中的战斗力就越强。经验值通过战斗获取，且只有四条路线的三个主要角色能获得经验值。战斗位置角色获得的经验值最高，援护位置角色获得经验值减半，未参与战斗者获得微量经验。援护专属角色没有经验值和等级设定。



船：确认船的状态和耐久度，并可装备强化部件提升船的性能。船的耐久度低下的话，前进时的光圈会变色，速度会降低，同时展开战斗时角色的体力也会减少。因此应该积极利用城镇的回复功能保证船体耐久度。

故事·任务（ストーリー・クエスト）：确认主线任务与支线任务的说明。支线任务也可以在此处放弃。

道具（アイテム）：确认或使用冒险中获得或购买的道具。

J定制（Jカスタマイズ）：将游戏中获得的J卡片设置在J卡盘上，用以定制、强化角色的系统。

J商店（Jポイントショップ）：以游戏中获得的金钱（JP）来购买角色、抽卡硬币等道具的商店。

存档（セーブ）：储存当前冒险进度。各个篇章的冒险进度是相互独立的。

结束冒险（冒険をやめる）：退出冒险模式。

冒险要素说明

城镇：带有光圈的城镇设施，主要用于推进剧情和交接任务。城镇的所在地在大地图上会以旗子来表示，不过要等船靠近了才能确认其城镇名。光圈呈蓝色的城镇有着回复船的能源的效果。

ワープポイント：传送处，在小地图上以三个蓝色箭头表示。前期出现的传送处主要负责让船只在JUMP世界和暗黑次元之间移动。后期出现的传送处是上升气流的外观，负责让船只在JUMP世界和JUMP武斗会场之间移动。最后出现的发光传送处负责让船只在JUMP武斗会场和暗之深渊之间移动。

幻影船：接触后会强制发生战斗。战斗胜利可以获得经验值和JP，并根据战斗的内容获得友情、努力和胜利三大系统的经验。与队友共同攻击较多则提升友情，受到伤害较少、防御较多则提升努力，多使用必杀技则提升胜利。另外根据选择胜利爆发状态下的战斗风格，也可以额外增加对应的系统经验。而战斗失败的话，船的耐久度会降低。与幻影船的战斗关系到奖杯的收集。

暗黑幻影船：冒险中后期出现的强化敌人，比幻影船的敌人更加难对付。同暗黑幻影船的战斗与奖杯相关。

时空神殿：进入后可以体验到其他角色的剧情与战斗，其中包括一些不会出现在主线中的其他角色的相关剧情。不过就算不进入也对主线没有任何影响。时空神殿会随着主线剧情发展而慢慢增加，当剧情发展至获得3把钥匙后就会全部开放，一共有17处，玩家可以自行在地图上搜索一下。

カリン塔：来自《龙珠》的加林塔。除了用于发展剧情外，还可以消耗加林塔挑战券（カリン塔のバトルチケット）来挑战超强的敌人。这里的战斗全是1对1的单挑战，只有1条命，对战对手为赤犬、山田太郎、杀老师、宇智波斑和拉奥五人随机抽选，最初难度为6★，战胜一次后同一名对手再次出现时难度为8★，最后为10★。战胜他们除了可以获得丰厚的JP、经验值奖励外，还能获得线上对战所使用的玩家标识。该挑战与奖杯挂钩。

强化部件与改造部件：强化部件在商店中购买获得，可以提升船的基本性能（耐久、航行速度等）。而改造部件则是剧情道具，通过冒险逐渐获得，能够扩大船的航行范围。强化部件购入后不会直接生效，记得一定要装备起来。

大炮：剧情进行到一定程度后会获得这一改造部件。除了用来轰开剧情拦路的岩石外，还可以轰地图上的怪兽，关系到支线任务的达成与奖杯的获得。

怪兽：游戏中共有四种不同的怪兽。其中在JUMP世界有三种，分别是分布在地图左侧的奇美拉兽，中央的粉色猪和右侧的猛犸象，而上层世界还有一种般若熊猫。全部用大炮杀死一次后可以获得一个奖杯。

藏宝图：可在商店中购买获得，身上持有1张时无法重复购买。在持有藏宝图的情况下，按下Start键查看大地图，会看到地图出现闪亮之处（如果没看见，就说明在其他区域的大地图里）。将船开到闪亮的中心处移动一下，撞到宝藏就会自动反应并获得。注意宝藏的发现区域极小，有必要时请用地毯式搜索。

各篇推荐主控角色

跃动篇：推荐玩家主控星矢。速度快，连段构成简单且威力强。胜利爆发状态下穿上黄金圣衣，远距离崩防攻击变为不可防御的黄金箭，牵制效果一流。

希望篇：推荐玩家主控幽助。招牌技灵丸虽然追尾弱，但出手快、弹速快，牵制能力一流。蓄力后的巨大灵丸和灵丸四连射都是远距离下血利器。近身战也有抢眼表现。

探究篇：推荐玩家主控阿虏。血厚攻高，连段简单暴力，也拥有难以躲避的远程骚扰技。超必杀技发动速度极快，压制能力和破防能力都很不错。

追迹篇：推荐玩家主控飞影。速度快，攻击灵活，连段简单，拥有多种强化状态，○的扣气破防能力也超强。超必杀技范围大、持续长，容易命中。

主线流程

01 Jバトルフェスティバル开幕

首先前往附近的小船处，教学战斗胜利后将主要同伴 1 收进队伍。接下来前往附近第二艘小船处，教学战斗胜利后将主要同伴 2 收进队伍，并获得改造部件“慈爱のマスト”。然后朝大地图“ジャンプワ－ルド”中央的红色★“カリン塔”前进，在途中会发生剧情，与杀老师战斗。这是最后一场教学战斗，完成后即可进入“カリン塔”。

支线任务

任务	内容	报酬	备注
ヒソカからの誘い	对话	援护角色“西索”成为同伴	–
バトルトレ－ニング	战斗胜利	胜利グミ	–

02 Jバトルフェスティバル予选开始

前往地图上红色★“トリックタワ－”。鸣人篇和一护篇中途会遇到波波波，带他前往加林塔有一场强制战斗。路飞篇则会遇到乔瑟夫・乔斯达乱入。胜利后再次前往“トリックタワ－”。

支线任务

任务	内容	报酬	备注
速攻トレ－ニング	前往指定地点、战斗胜利	船体补强材	–
变な化け物	前往指定地点、战斗胜利	努力グミ	–
バトルトレ－ニング その2	战斗胜利	友情グミ	任务在暗黑次元触发
ヨ－グルッチ	寻找木箱中的道具回去报告	ヒ－ロ－のコミック	木箱在大地图“JUMP 世界”左下的“派出所周边”旁边

03 绊の羽根

前往地图上红色★“ペンギン村”，获得改造部件“绊の羽根”，此时开始航行会消耗耐久度，注意找城镇、或是直接购买“船体补强材”来回复。接下来有一场控制其他角色的强制战斗，胜利后回到主人公视角。

04 热血砂漠を越えろ

热血砂漠要从龙卷弱势的地方突破，靠近龙卷（会出现“突破”的提示）后发生剧情强制战斗。路飞篇在开战前汉库克会成为同伴。战斗结束后按○键突破龙卷，进入红色★“アテナ神殿”，与黑神目泷战斗。胜利后获得剧情道具“ヒ－ロ－エンブレムのかけら 1”，回到红色★“カリン塔”后即要开始前往下一段旅程。

支线任务

任务	内容	报酬	备注
探偵参战!	对话	援护角色“奈罗”成为同伴	–
试验官からの课题	前往指定地点、战斗胜利	援护角色“球磨川”成为同伴	到其他地方让援护角色入队的任务将优先于其他任何任务，包括主线任务也会暂时中断
ぬのハンカチ	寻找木箱中的道具回去报告	1600JP	木箱在地图右下角“砂隐れの里”左下方
バトルトレ－ニング その3	前往指定地点、战斗胜利	船体补强材	–
守备力强化トレ－ニング	前往指定地点、战斗胜利	ブロンズコイン	我方队伍不得 Down 两次

09 大笑山を越えろ

阿虏篇在离开“スピリッツ溶岩”时，有一场对幸运超人的强制战斗。胜利后再前往红色★位置的“桃源乡”，与泽田纲吉＆里包恩发生战斗，胜利后获得剧情道具“ヒ－ロ－エンブレムのかけら 2”，泽田纲吉＆里包恩成为同伴。之后回到红色★“カリン塔”，报告后准备寻找最后的碎片。

支线任务

任务	内容	报酬	备注
日向の决意	对话	援护角色“日向”成为同伴	–
死神との共斗	前往指定地点、战斗胜利	援护角色“朽木露琪亚”成为同伴	指定地点在“暗黑次元”的“尸魂界”。之后遇到地图上没有标记的时候，不妨切换大地图看看
专用卡片任务 1（XX からの赠り物）	对话	冒险模式专用卡片	根据玩家所选路线不同，此类任务的触发地点和获得报酬也不同，游戏中以支线任务的橙色亮点出现在地图上，攻略中统一以“专用卡片任务”来叙述
专用卡片任务 2（XX からの赠り物）	对话	冒险模式专用卡片	
专用卡片任务 3（XX からの赠り物）	对话	冒险模式专用卡片	
速攻トレ－ニング その3	战斗胜利	カリン塔バトルチケット	–
生徒たちのために	用大炮击倒 1 头猛犸象	3000JP	大地图右方“大笑山”有很多

06 勇气の龙骨

靠近红色★的位置发生剧情，准备前往“暗黑次元”的尸魂界。进入尸魂界后发生与两津和阿拉蕾的强制战斗，胜利后获得改造部件“大炮”和“勇气の龙骨”。（鸣人篇与一护篇中奇犽会成为同伴。之后有一场两津对奇犽的强制战斗，胜利后回到主人公视角。）从传送处回到“ジャンプワ－ルド”，走两步后立刻会遇到鸣介，展开强制战斗。战斗结束后主要同伴 1 和 2 暂时离队，鸣介成为同伴。

07 念珠を搜せ！

前往热血砂漠西侧的草坪上即可找到木箱里的念珠。之后返回红色★的位置发生与同伴 1 和 2 的强制战斗，胜利后鸣介离队，主要同伴 1 和 2 归队。

08 巨大岩を破坏せよ

地图上刷新了不少支线任务，但是其中一部分在获得“情热の圣石”之前无法领取。玩家可以先发展主线任务。前往红色★的位置，接触岩石后点○键将其破坏，即可进入“スピリッツ溶岩”区域。进入“大灼热の间”即可获得“情热の圣石”，不过之后立刻有一场强制战斗，初次对战暗黑幻影船，剑桃太郎暂时加入队伍参与此战。战斗结束后转到其他队伍的视点，进行一场强制战斗。

支线任务

任务	内容	报酬	备注
ララを探しに	对话	援护角色“菈菈”成为同伴	–
千棘の救出	前往指定地点、战斗胜利	援护角色“桐崎千棘”成为同伴	–
速攻トレ－ニング その2	战斗胜利	カリン塔のバトルチケット	250 秒以内胜利
守备力强化トレ－ニング その2	前往指定地点、战斗胜利	ヒ－ロ－の心得	–
「ダ－クリユニオン」の刺客	用大炮击倒 1 头粉红色的猪	ヒ－ロ－の心得、2000JP	–

05 大笑山

靠近大笑山的红色★“箱庭学园”后发生与山田太郎的强制战斗。战斗胜利后进入“箱庭学园”发生剧情。

支线任务

任务	内容	报酬	备注
地味な仕事	寻找木箱中的道具回去报告	1600JP	木箱在地图右上方向“箱庭学园”的旁边
速攻トレ－ニングツア－	依次前往指定的两处地点、战斗胜利	シルバ－コイン	–
赔偿金を请求しておくれ!	前往指定地点、战斗胜利	ブロンゲコイン	–
乱暴者を追え	前往指定地点、战斗胜利	カリン塔バトルチケット	–

10 最后のヒ-ロ-エンブレムのかけらを求めて

“泪の冰河”区域暂时无法进入，在里面触发的支线任务先放置一下。首先前往“大笑山”区域的“浦原商店”打听情报，然后前往地图上红色★的位置发生剧情，需要获得改造部件“忍耐の船首”。前往“木ノ叶隐れの里”，发生与齐木楠雄的单挑战斗，胜利后即可获得“忍耐の船首”。

支线任务

任务	内容	报酬	备注
エクソシストとの共斗	前往指定地点，战斗胜利	援护角色“亚连”成为同伴	前往“暗黑次元”的“黒の教団”触发
银时再び……	战斗胜利	援护角色“神乐＆定春”成为同伴	–
黒子の捜索	前往指定地点，战斗胜利	援护角色“黒子”成为同伴	–
专用卡片任务4（XX守备力トレ－ニング）	战斗胜利	冒险模式专用卡片	单挑战，要求一次都不被击败
专用卡片任务5（XX守备力トレ－ニング）	战斗胜利	冒险模式专用卡片	单挑战，要求一次都不被击败
专用卡片任务6（XX守备力トレ－ニング）	战斗胜利	冒险模式专用卡片	单挑战，要求一次都不被击败
とんでもない落とし物	寻找木箱中的道具回去报告	カリン塔バトルチケット，3000JP	木箱在地图左侧“热血砂漠”区域下方“ハジケ学校”的左下
メロウコ－ラが饮みたいんじゃ！	用大炮击倒1头奇美拉兽	シルバ－コイン，2000JP	大地图左方“热血砂漠”区域有很多

11 泪の冰河を目指せ

前往地图上红色★的位置，突破冰块即可进入“泪の冰河”区域。接下来前往红色★“天雷响针斗场”，泽田纲吉＆里包恩离队。接下来与泽田纲吉＆里包恩、杀老师和黑神目泷展开强制战斗，胜利ブレムのかけら3”，3个碎片合成了“ヒ－ロ－エンブレム”。然后视点转换为试验官视点，与主人公的幻影战斗，胜利后视点回归。再次返回红色★“カリン塔”，获得改造部件“信念の气球”。

支线任务

任务	内容	报酬	备注
玉藻の研究	用大炮击倒4头猛犸象	カリン塔バトルチケット，4000JP	–

12 いざ、Jバトルコロッセオへ

从上升气流的传送处即可来到新的大地图“Jバトル コロッセオ”。前往中央红色★的“暗黑武术会会场”即可触发武术大会。这里根据所选篇章的区别，会在大会中不同时机穿插一场他人视点的战斗。经历3场武术会的战斗，击败所有的对手，拿到大会冠军吧。战后其余三条路线的主要成员成为同伴。

13 3つの键

首先就在“Jバトル コロッセオ”大地图前往中央的“ベジタブルスカイ 上层”，可以打听到“胜利の键”的情报。此时在“暗黑次元”地图上出现红色★，靠近后发生与蓝染和宇智波斑的强制战斗，胜利后获得剧情道具“胜利の键”。

然后回到大地图“ジャンプワ－ルド”，前往“泪の冰河”最西侧的城镇“フロ－ズンダウン”，可以打听到“友情の键”的情报。此时地图上出现红色★，靠近后发生与志志雄和赤犬的强制战斗，胜利后获得剧情道具“友情の键”。

最后前往“大笑山”右侧的“桃源乡”，可以打听到“努力の键”的情报。此时地图上出现红色★，靠近后发生与拉奥和弗利萨的强制战斗，胜利后获得剧情道具“努力の键”。之后有一场操作拉奥对战弗利萨的战斗。

三把钥匙集齐后，返回红色★的“暗黑武术会会场”，即可获得最后的改造部件“梦のコンパス”。然后从“Jバトル コロッセオ”新出现的传送点即可进入最后的大地图“暗の深渊”。另外，之前如果有错过的援护角色收集任务，此时可以统一全部完成。

支线任务

任务	内容	报酬	备注
スケット团参战！	对话	援护角色“SKET团”成为同伴	–
ジャガ－に迫る危机	前往指定地点，战斗胜利	援护角色“邪贺隼市”成为同伴	–
塾生候补！？	战斗胜利	“剑桃太郎”成为同伴，援护角色“江田岛平八”成为同伴	–
专用卡片任务7（敌はXXX）	前往指定地点，战斗胜利	冒险模式专用卡片	–
专用卡片任务8（敌はXXX）	前往指定地点，战斗胜利	冒险模式专用卡片	–
专用卡片任务9（敌はXXX）	前往指定地点，战斗胜利	冒险模式专用卡片	–
派出所周边を守れ！	战斗胜利	友情ドリンク	–
ダ－クファントムを追え！	依次前往指定的两处地点，战斗胜利	ゴ－ルドコイン	–
再び生徒たちのために	用大炮击倒4头奇美拉兽	努力ドリンク，3500JP	–
3头の暴れ者	用大炮击倒3头般若熊猫	胜利ドリンク，3500JP	般若熊猫在JUMP武斗会场世界可以找到
避难食	用大炮击倒奇美拉兽、粉色猪和猛犸象各1头	ヒ－ロ－の秘传书，4500JP	–

14 世界を救え！

依次前往三处红色★，完成三场战斗即可看到游戏的大结局。自动存档之后开始新的篇章时，游戏会继承全角色等级、全强化部件、全道具、全卡片、全商品目录、全金钱（其实就是除了剧情要素外其余全部继承）。

胜利之路

（ビクトリ－ロ－ド）

为不爱搭船探险的玩家们准备的纯战斗模式。玩家要依次前往共计12个区域，挑战等候在此的对手。完成部分关卡特有的挑战任务，则可以额外获得大量JP奖励。注意每个区域的战斗流程类似于街机动作闯关类游戏，玩家不能自由选择关卡，只能从第1关顺序打过去。中途如果遇到分歧路线，也需要多次重打。将该区域的所有关卡都以金牌评价完成，再通过该区域的最后一关，就算完全制霸该区域。完全制霸的奖励是可以自由选择该区域的关卡挑战，方便补足挑战任务。胜利之路可以随时更换出战角色，根据对手和挑战任务来选择相性好的角色吧。（括号内的角色代表援护角色。）

1 木の叶隐れの里

1-1 海贼と忍者と学生！？

难度	★☆☆☆☆
对手	路飞、鸣人、（千棘）
挑战	–

1-2 练习稽古

难度	★☆☆☆☆
对手	小杰、泽田纲吉＆里包恩、（SKET团）
挑战	挑衅1次成功；召唤援护1次成功；跳攻击1次成功
备注	跳攻击一定要是跳跃中□命中才纳入计算，以下同

1-3 ハチャメチャパワ－！

难度	★☆☆☆☆
对手	阿拉蕾＆小吉、山田太郎、（日向）
挑战	–

1-4 トリッキ－プレイ

难度	★☆☆☆☆
对手	乔瑟夫、奇犽、（西索）
挑战	–

1-5 忍者大战勃发

难度	★☆☆☆☆
对手	鸣人、宇智波佐助、（宇智波斑）
挑战	–

2 ペンギン村

2-1 血统と甘党と

难度	★☆☆☆☆
对手	乔瑟夫、银时、（乔纳森）
挑战	先制攻击成功；受身 1 次成功；范围攻击 1 次成功

2-2 笑剧！

难度	★☆☆☆☆
对手	波波波、幸运超人、（邪贺隼市）
挑战	–

2-3 子连れトリオ

难度	★★☆☆☆
对手	男鹿＆贝鲁、阿拉蕾＆小吉、（泽田纲吉＆里包恩）
挑战	–

2-4 暗杀の心得

难度	★☆☆☆☆
对手	杀老师、黑神目泷、（球磨川）
挑战	–

2-5 バードワールド

难度	★☆☆☆☆
对手	阿拉蕾＆小吉、悟空、（贝吉塔）
挑战	–

3 派出所周边

3-1 强运战士

难度	★★☆☆☆
对手	幸运超人、两津、（邪贺隼市）
挑战	将气力完全用光一次；将敌人气力完全打空破防破防 1 次；超必杀技过关
备注	将敌人气力完全打空破防，最简单的方法是用球磨川的远距离援护攻击剧本制作将对手的气力封印为 0，然后随便一拳就破防了。超必杀技过关可以考虑用发动速度快，范围大、容易命中或攻击高的超必杀技，例如乔纳森、赤犬、贝吉塔、志志雄等人都是不错的选择。一护的“无月”虽然有风险，不过配合邪贺的援护可以解决这一问题

3-2 生徒会选挙

难度	★★☆☆☆
对手	黑神目泷、泽田纲吉＆里包恩、（球磨川）
挑战	–

3-3 格斗ラッシュ

难度	★★☆☆☆
对手	拳四郎、乔纳森、（幽助）
挑战	–

3-4 ジャンプ高校生

难度	★★☆☆☆
对手	男鹿＆贝鲁、黑神目泷、（黑子）
挑战	–

3-5 教师トリオ

难度	★★☆☆☆
对手	鸣介、杀老师、（邪贺隼市）
挑战	–

3-6 宇宙人と社会人

难度	★★☆☆☆
对手	两津、弗利萨、（菈菈）
挑战	–

4 アラバスタ

4-1 正义は胜つ！

难度	★★☆☆☆
对手	蓝染、宇智波斑、（户愚吕）
挑战	–

4-2 顶上决战

难度	★★☆☆☆
对手	汉库克、赤犬、（艾斯）
挑战	不防御过关；胜利爆发状态过关；体力 30% 以上过关
备注	“体力 XX 以上过关”的条件，其体力是算队伍 3 条命和两人总和的体力，并非自己当前体力百分比，因此还是很好达成的

4-3 学园の华

难度	★★☆☆☆
对手	阿拉蕾＆小吉、齐木、（SKET 团）
挑战	–

4-4 美食屋とハンターとエクソシスト

难度	★★☆☆☆
对手	阿虏、小杰、（亚连）
挑战	–

4-5 うちは一族とギャングの娘

难度	★★☆☆☆
对手	宇智波佐助、宇智波斑、（千棘）
挑战	自身不被击败一次过关；开场 10 秒以内先制攻击；240 秒以内过关

4-6 赤い力

难度	★★☆☆☆
对手	路飞、艾斯、（神乐＆定春）
挑战	–

5 ベジタブルスカイ

5-1 肉弹战バトル

难度	★★★☆☆
对手	阿虏、拳四郎、（神乐＆定春）
挑战	–



5-2 炎の战い！

难度	★★★☆☆
对手	艾斯、泽田纲吉＆里包恩、（飞影）
挑战	–

5-3 银色

难度	★★★☆☆
对手	银时、奇犽、（亚连）
挑战	–

5-4 拳ファイターズ

难度	★★★☆☆
对手	小杰、幽助、（户愚吕）
挑战	不防御过关；自己一人击倒对手 3 次；将敌人气力完全打空破防 1 次
备注	仅靠自己一人击倒对手 3 次，要么就关掉队友自己上，要么就把队友的定制卡组去掉，限制其攻击力。另外队友可以考虑选择攻击力不高，但辅助能力强的蓝染

5-5 警察と海军と魔人探偵と……

难度	★★★☆☆
对手	两津、赤犬、（奈罗）
挑战	同伴没有被击败过一次；召唤援护 5 次成功；240 秒以内过关
备注	同伴建议选择蓝染，有极高的自保能力。援护建议选择冷却时间极短的黑子、日向或汉库克的“铳キス”

5-6 朝の战士达

难度	★★★☆☆
对手	悟空、路飞、（阿虏）
挑战	–

5-7 美食屋达

难度	★★★☆☆
对手	阿虏、泽布拉、（千棘）
挑战	–

6 桃源乡

6-1 封印された片腕

难度	★★★☆☆
对手	鸣介、飞影、（亚连）
挑战	–

6-2 女王様

难度	★★★☆☆
对手	汉库克、黑神目泷、（菈菈）
挑战	挑衅 5 次成功；跳攻击 5 次成功；受身 5 次成功

6-3 甘い物が好き！

难度	★★★☆☆
对手	银时、齐木、（SKET 团）
挑战	–

6-4 热血硬派

难度	★★★★☆
对手	桃太郎、赤犬、（拳四郎）
挑战	–

6-5 さまよう山田太郎

难度	★★★☆☆
对手	山田太郎、山田太郎、（山田太郎）
挑战	–

6-6 影分身の术

难度	★★★★☆
对手	鸣人、鸣人、（鸣人）
挑战	—

6-7 万屋银ちゃん&両さん

难度	★★★☆☆
对手	银时、两津、（神乐&定春）
挑战	自身不被击败一次过关；先制攻击成功；超必杀技过关

7 大灼热の间

7-1 海贼同盟

难度	★★★☆☆
对手	路飞、汉库克、（艾斯）
挑战	—

7-2 ハジケ祭り

难度	★★★☆☆
对手	波波波、两津、（邪贺隼市）
挑战	范围攻击5次成功；开场10秒以内先制攻击；以援护角色的攻击过关
备注	援护建议选择贝吉塔的“ビックバンアタック”，命中率和伤害都很不错。将对手控血至差不多的时候，用作战指令的“分散”让COM走开

7-3 スタミナチーム

难度	★★★★☆
对手	乔纳森、杀老师、（莅莅）
挑战	将气力完全用光一次；召唤援护5次成功；将敌人气力完全打空破防1次

7-4 气弹の岚

难度	★★★☆☆
对手	贝吉塔、幽助、（日向）
挑战	—

7-5 剑！波纹！スパイク！

难度	★★★☆☆
对手	剑心、乔瑟夫、（日向）
挑战	240秒以内过关；范围攻击5次成功；己方队伍只有自己一人
备注	一对三的难度极高，建议将定制卡组配好6连锁之后再来挑战。如果要硬上，建议选择幽助，以灵丸4连发不断持续打带跑战术

7-6 何でも屋コラボ

难度	★★★★☆
对手	银时、齐木、（SKET团）
挑战	—

7-7 不良学生

难度	★★★☆☆
对手	幽助、男鹿&贝鲁、（球磨川）
挑战	—

7-8 世界を破坏できる力

难度	★★★★☆
对手	杀老师、贝吉塔、（莅莅）
挑战	—

7-9 剑士达の宴

难度	★★★☆☆
对手	剑心、志志雄、（江田岛）
挑战	—

8 ナメック星

8-1 トラップ战线

难度	★★★★☆
对手	泽布拉、两津、（黑子）
挑战	以援护角色的攻击过关；受身5次成功；胜利爆发状态过关

8-2 正义の心

难度	★★★★☆
对手	乔纳森、剑心、（小杰）
挑战	—

8-3 ダブルかめはめ波

难度	★★★★☆
对手	悟空、银时、（黑子）
挑战	—

8-4 歪んだ信念

难度	★★★★☆
对手	志志雄、户愚吕、（西索）
挑战	—

8-5 宇宙一の战い

难度	★★★★☆
对手	悟空、弗利萨、（星矢）
挑战	不防御过关；体力50%以上过关；自己一人击倒对手3次

8-6 ぜったいにゆるさんぞ虫けらども!!!!

难度	★★★★☆
对手	弗利萨、山田太郎、（波波波）
挑战	—

8-7 パワー&スピード

难度	★★★★☆
对手	泽布拉、奇犽、（朽木露琪亚）
挑战	—

8-8 オールラウンダー

难度	★★★★☆
对手	星矢、一护、（汉库克）
挑战	—

8-9 サイヤ人最强コンビの谜

难度	★★★★☆
对手	悟空、贝吉塔、（奈罗）
挑战	—

9 尸魂界

9-1 灼热の战い!

难度	★★★★☆
对手	志志雄、赤犬、（宇智波佐助）
挑战	—

9-2 灵界对决

难度	★★★★☆
对手	一护、幽助、（朽木露琪亚）
挑战	先制攻击成功；同伴没有被击败过一次；不让对手进入胜利爆发状态

9-3 チーム兄

难度	★★★★☆
对手	拉奥、艾斯、（一护）
挑战	跳攻击5次成功；胜利爆发状态过关；200秒以内过关

9-4 侍&忍者

难度	★★★★☆
对手	剑心、鸣人、（桃太郎）
挑战	受身5次成功；范围攻击5次成功；超必杀技过关

9-5 恶の心

难度	★★★★☆
对手	宇智波斑、弗利萨、（蓝染）
挑战	—

9-6 瞬速の岚

难度	★★★★☆
对手	一护、杀老师、（奇犽）
挑战	—

9-7 鬼と恶魔

难度	★★★★☆
对手	鸣介、男鹿&贝鲁、（奈罗）
挑战	—

9-8 学园バトル!

难度	★★★★☆
对手	泽田纲吉&里包恩、幸运超人、（千棘）
挑战	同伴没有被击败过一次；挑衅5次成功；胜利爆发状态过关

9-9 死神战

难度	★★★★☆
对手	一护、蓝染、（朽木露琪亚）
挑战	—



10 天雷响针斗场

10-1 真っ直ぐな信念

难度	★★★★☆
对手	小杰、路飞、（日向）
挑战	自身不被击败一次过关；开场 10 秒以内先制攻击；自己一人击倒对手 3 次

10-2 怪力娘达

难度	★★★★☆
对手	黑神目泷、阿拉蕾＆小吉、（神乐＆定春）
挑战	–

10-3 特殊な力

难度	★★★★☆
对手	飞影、齐木、（黑子）
挑战	–

10-4 チーム弟

难度	★★★★★
对手	户愚吕、拳四郎、（路飞）
挑战	–

10-5 ヘビー级バトル

难度	★★★★☆
对手	泽布拉、拉奥、（江田岛）
挑战	不防御过关；将敌人气力完全打空破防 1 次；己方队伍只有自己一人

10-6 运命の力

难度	★★★★☆
对手	星矢、幸运超人、（齐木）
挑战	–

10-7 冷酷非情

难度	★★★★☆
对手	奇犽、志志雄、（西索）
挑战	200 秒以内过关；开场 10 秒以内先制攻击；超必杀技过关

10-8 人ならざるもの达

难度	★★★★★
对手	杀老师、阿拉蕾＆小吉、（奈罗）
挑战	–

10-9 魁!!パワーファイター

难度	★★★★☆
对手	桃太郎、赤犬、（江田岛）
挑战	–

10-10 世纪末を制する者达

难度	★★★★★
对手	拳四郎、拉奥、（千棘）
挑战	–

11 暗黑武术会会场

11-1 トーナメント开催!!

难度	★★★★★
对手	泽田纲吉＆里包恩、男鹿＆贝鲁、（日向）
挑战	–

11-2 トーナメントその1

难度	★★★★★
对手	幽助、黑神目泷、（黑子）
挑战	以援护角色的攻击过关；体力 70% 以上过关；先制攻击成功

11-3 トーナメントその2

难度	★★★★★
对手	波波波、幸运超人、（邪贺集市）
挑战	–

11-4 トーナメントその3

难度	★★★★★
对手	鸣介、乔纳森、（拳四郎）
挑战	同伴没有被击败过一次；200 秒以内过关；不让对手进入胜利爆发状态

11-5 トーナメントその4

难度	★★★★★
对手	户愚吕、赤犬、（志志雄）
挑战	–

11-6 トーナメントその5

难度	★★★★★
对手	银时、乔瑟夫、（SKET 团）
挑战	不防御过关；开场 10 秒以内先制攻击；超必杀技过关

11-7 トーナメントその6

难度	★★★★★
对手	两津、齐木、（阿拉蕾＆小吉）
挑战	–

11-8 トーナメント准决胜・壹

难度	★★★★★
对手	一护、剑心、（桃太郎）
挑战	–

11-9 トーナメント准决胜・贰

难度	★★★★★
对手	鸣人、星矢、（阿虎）
挑战	–

11-10 トーナメント决胜战!

难度	★★★★★
对手	路飞、悟空、（小杰）
挑战	–

12 アテナ神殿

12-1 暴走パワー爆发!

难度	★★★★★
对手	太郎、波波波、（江田岛）
挑战	–

12-2 VS 写轮眼、邪眼、アクマの左眼

难度	★★★★★
对手	宇智波佐助、飞影、（亚连）
挑战	–

12-3 VS 流星拳、北斗神拳、斩魄刀

难度	★★★★★
对手	星矢、拳四郎、（朽木露琪亚）
挑战	–

12-4 王のプライド

难度	★★★★★
对手	拉奥、桃太郎、（亚连）
挑战	己方队伍只有自己一人；不让对手进入胜利爆发状态；以援护角色的攻击过关

12-5 大人の风格

难度	★★★★★
对手	蓝染、鸣介、（奈罗）
挑战	不让对手进入胜利爆发状态；同伴没有被击败过一次；自己一人击倒对手 3 次

12-6 学ラン组

难度	★★★★★
对手	桃太郎、男鹿＆贝鲁、（球磨川）
挑战	超必杀技过关；200 秒以内过关；同伴没有被击败过一次

12-7 宇宙の力

难度	★★★★★
对手	星矢、幸运超人、（菈菈）
挑战	–

12-8 隐された力

难度	★★★★★
对手	鸣介、乔瑟夫、（西索）
挑战	–

12-9 永远のライバル

难度	★★★★★
对手	贝吉塔、宇智波佐助、（球磨川）
挑战	–

12-10 觉醒する主人公

难度	★★★★★
对手	悟空、黑神目泷、（幽助）
挑战	–



奖杯攻略



奖杯总数	50	铜杯	40	银杯	7	金杯	2	白金	1

项目	内容
白金难度	2/10
白金所需时间	35～40 小时
在线奖杯	有
最少通关次数	4
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	有
硬件需要	无

奖杯综述

本作的奖杯获得途径大致上分为“J 冒险模式”、“胜利之路”、“自由战斗”和“线上对战”四个模式。小编推荐首先完成“J 冒险模式”的奖杯。该模式初期难度较低，适合新玩家熟悉系统。第一个篇章尽量多完成支线任务赚取道具、金钱（JP）和系统经验，将部分累积型的奖杯拿掉。通关后去商店抽取卡片完成 6 线连锁的奖杯 **“カスタマイズの天才”**，以彻底强化自身。接下来第二、三、四篇章就可以直走主线任务，不用理会支线任务，能节约下大量时间。“J 冒险模式”全部完成后，去商店购买所有角色，然后挑战“胜利之路”。“胜利之路”通关后，在“自由战斗”和“线上对战”补完剩余的奖杯即可。

另外本作有可能发生卡奖杯的 BUG。建议在获得部分无法重新达成获得条件的奖杯（例如购买全部角色）前，先以设定（**オプション**）中的交叉存档（**クロスセーブ**）上传自己的存档以作备份。如果处于无网络的环境，不妨以其他容易、且可重复达成条件的奖杯（例如编辑 BGM 的奖杯）来测试当前是否处于卡奖杯的状态，确认完毕再获得。要是该奖杯在测试中没有成功获得，建议立刻重启游戏，然后再次满足条件，直到成功获得为止。

Jスターズビクトリーバーサス（白金）
取得条件：获得所有奖杯

大冒险の始まり（铜杯）
取得条件：J 冒险模式下获得回忆 JUMP 号

最终决战に临む（铜杯）
取得条件：J 冒险模式下将回忆 JUMP 号改造为最终形态

クエスト初クリア！（铜杯）
取得条件：J 冒险模式下完成 1 次支线任务

お宝见つけた！（铜杯）
取得条件：J 冒险模式下完成 1 张藏宝图

我こそはクエスト仕事人（铜杯）
取得条件：J 冒险模式下完成 30 次支线任务

奖杯说明：一周目的支线任务总数已经超过 30 个。建议一周目完成全部支线任务，之后就能完全无视支线任务直奔主线了。

トレジャーハンター（铜杯）
取得条件：J 冒险模式下完成 10 张藏宝图

奖杯说明：藏宝图可在商店中购买获得，身上持有 1 张时无法重复购买。在持有藏宝图的情况下，按下 Start 键查看大地图，会看到地图出现闪亮之处（如果没看见，就说明在其他区域的大地图里）。将船开到闪亮的中心处移动一下，撞到宝藏就会自动反应并获得。注意宝藏的发现区域极小，有必要时请用地毯式搜索。

悪者退治！（铜杯）
取得条件：J 冒险模式下战胜 1 艘暗黑幻影船

ファントムキラー（铜杯）
取得条件：J 冒险模式下战胜 30 艘暗黑幻影船

奖杯说明：暗黑幻影船是后期出现的外形像高科技战斗机，带有黑色气场的敌船。由于是累积型奖杯，30 胜可以平均分配至 4 周目，按照自己的步调来歼灭。

腕试し！（铜杯）
取得条件：J 冒险模式下战胜 1 艘幻影船

向かうところ敌なし（铜杯）
取得条件：J 冒险模式下战胜 30 艘幻影船

奖杯说明：幻影船是前期就出现的，外形跟回忆 JUMP 号相似的敌船。由于是累积型奖杯，30 胜可以平均分配至 4 周目，按照自己的步调来歼灭。

恐れ知らずのチャレンジャー（铜杯）
取得条件：J 冒险模式下加林塔战斗获得 1 胜

世界最强のチャレンジャー（铜杯）
取得条件：J 冒险模式下加林塔战斗获得 10 胜

奖杯说明：在“J 冒险模式”下的 **“カリン塔”** 处，按△键进入可以消耗道具 **“カリン塔のバトルチケット”** 来挑战超强的敌人。这里的战斗全是 1 对 1 的单挑战，只有 1 条命，对战对手为赤犬、山田太郎、杀老师、宇智波斑和拉奥五人随机抽选（只有已在冒险模式中出现过的角色才会在此出现），最初难度为 6★，战胜一次后同一名对手再次出现时难度为 8★，最后为 10★。如果不是实力够硬的玩家，建议搭配好 J 定制的卡片后再来挑战。**“カリン塔のバトルチケット”** 后期可在商店中购买。

ドカンと一发（铜杯）
取得条件：J 冒险模式下击破 1 头怪兽

射击の名手（铜杯）
取得条件：J 冒险模式下击破 10 头怪兽

大海の射击王（铜杯）
取得条件：J 冒险模式下击破全部种类怪兽

奖杯说明：游戏中共有四种不同的怪兽。其中在 JUMP 世界有三种，分别是分布在地图左侧的奇美拉兽，中央的粉色猪和右侧的猛犸象，而上层世界还有一种般若熊猫。全部用船上的大炮击破即可。

见习い船大工（铜杯）
取得条件：J 冒险模式下装备 1 个回忆 JUMP 号的强化部件

最高の船大工（铜杯）
取得条件：J 冒险模式下装备 3 个回忆 JUMP 号的强化部件

一人前になりました（铜杯）
取得条件：J 冒险模式下 1 个角色的等级升至 30

世界を制する者（银杯）
取得条件：完成 J 冒险模式 1 个篇章

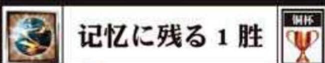
キング・オブ・Jアドベンチャー（金杯）
取得条件：完成 J 冒险模式全部篇章

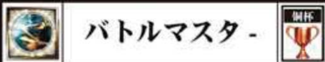
强者への道（铜杯）
取得条件：胜利之路取得 1 胜

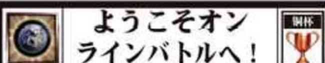
胜利への道（铜杯）
取得条件：胜利之路取得 20 胜

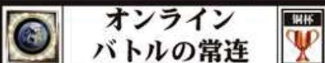
荣光への道（金杯）
取得条件：胜利之路全制霸

奖杯说明：“胜利之路”中分为关卡完成率和挑战任务完成率，而奖杯所要求的“制霸”，仅仅只是关卡完成率。意即玩家打过所有的关卡就行，连区域制霸都不用达成。

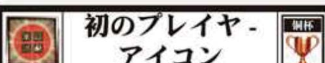

记忆に残る 1 胜
取得条件：自由战斗取得 1 胜

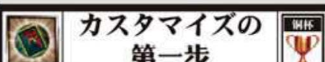

バトルマスタ-
取得条件：自由战斗取得 20 胜

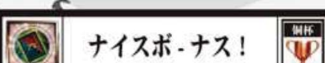

ようこそオンラインバトルへ！
取得条件：线上对战 1 次

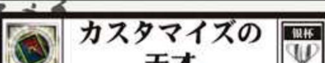

オンラインバトルの常连
取得条件：线上对战 20 次
奖杯说明：虽说是线上对战的奖杯，不过并不一定要与人对战，自己建房间直接开电脑打也能达成。其余几个线上对战的奖杯也是一样。

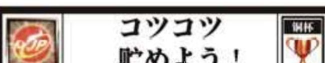

初の称号
取得条件：获得 1 个线上对战称号

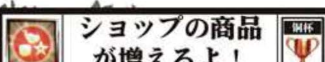

初のプレイヤ-アイコン
取得条件：获得 1 个线上对战图标

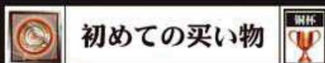

カスタマイズの第一步
取得条件：在 J 定制中装备卡片

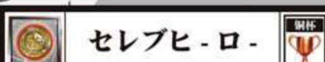

ナイスボ-ナス！
取得条件：在 J 定制中发生 1 次卡片连携效果

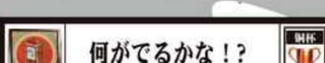

カスタマイズの天才
取得条件：在 J 定制中同一个盘面发生 6 条线的卡片连携效果
奖杯说明：作品中身分为“学生”的角色，相互之间都是可以连携的，所以只要放满学生角色的卡片就能轻松获得该奖杯。注意卡盘上两侧有两个位置只能装备冒险模式专用卡片，这种卡片只能在冒险模式中完成特定支线任务来获得。详情请参考前文“J 定制”系统部分。


コツコツ貯めよう！
取得条件：通过战斗获得 JP

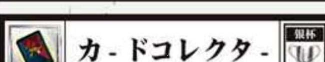

ショップの商品が増えるよ！
取得条件：努力、友情、胜利任意一系等级提升

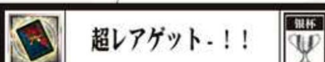

初めての买い物
取得条件：在商店中消费 JP

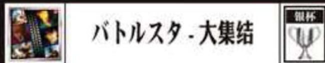

セレブヒ-ロ-
取得条件：消费 JP 累计达 10000

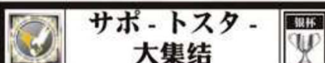

何がでるかな！？
取得条件：使用硬币抽取卡片

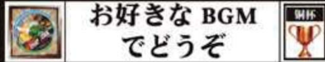

カ-ドゲット！
取得条件：获得 1 张卡片

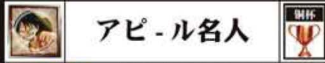

カ-ドコレクタ-
取得条件：获得 100 张卡片
奖杯说明：建议从最便宜的铜币开始抽起，大概抽完铜币，然后银币抽到接近一半时就能获得该奖杯了。

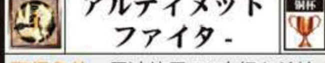

超レアゲット-！！
取得条件：获得★★★★级卡片

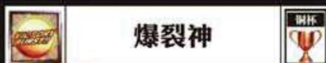

バトルスタ-大集结
取得条件：购买全部战斗角色
奖杯说明：可购买角色的数量是由“友情”的等级来决定的，因此想获得这个奖杯及下一个奖杯，除了需要足够的 JP 外，还得事先将“友情”提升至 MAX。商店中可用 JP 购买直接提升大量经验的道具，后期就靠这个来升级了。注意这个奖杯及下一个奖杯正如前文“奖杯综述”中所述，属于不可重复达成获得条件的奖杯，如果遇到卡奖杯 BUG，玩家就得删档重新打 10 小时才能获得。建议在满足条件前先重启一下游戏甚至机器，保证万无一失。

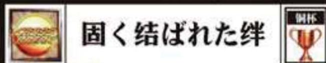

サポ-トスタ-大集结
取得条件：购买全部援护角色

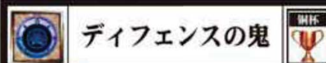

お好きな BGM でどうぞ
取得条件：在 BGM 编辑模式下编辑一次 BGM

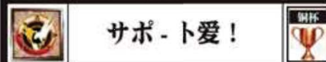

アピ-ル名人
取得条件：累计使用 50 次挑衅


アルティメットファイタ-
取得条件：累计使用 50 次超必杀技


爆裂神
取得条件：累计发动 50 次胜利爆发


固く结ばれた绊
取得条件：累计使用 20 次交叉破坏
奖杯说明：在自由战斗模式下，将队友 COM 的等级调为 5★，对手 COM 的等级调为 1★，体力调至 140%，关掉其余角色保持 2 对 1 的局面。开战后不断用连携攻击始动技攻击对手，队友一般都会配合发动派生攻击，然后不断点△，直到出现两人连击的特写画面，才算完成一次。注意该奖杯（以及其他同类型奖杯）都要在完成战斗并存档后才会获得，所以战斗一定要打完，不要中途退出。


ディフェンスの鬼
取得条件：累计使用 20 次完美防御


サポ-ト爱！
取得条件：累计发动 100 次援护攻击



全角色详细分析&对战心得



1. 本作中不管难度多高的 COM 都不会受身，导致对 COM 成立的某些连段实际上却是伪连。而本文中所有推荐连段均以对人战为基础推荐，不会、或是极难被受身脱离。
2. 自己的画面上出现红色箭头时，代表自己现在正被来自箭头方向的对手锁定着。因此为提示，做好完美防御的准备。
3. 满足胜利爆发发动条件时先不要急着发动，不妨大胆冲向对手。攻击命中后发动可以中断当前动作，接上更痛的连段。被敌人攻击中发动可以取消受创状态，以超必杀技反击正在攻击硬直中的敌人。
4. 胜利爆发状态下，尽量在队友附近行动（但不要完全靠在一起），这样可以随时用超必杀技支援队友。而队友有使用超必杀技的意向时，自己则要勇敢冲上去牵制敌人，给队友制造机会。
5. 当对手处于倒地状态时，进行攻击会损失部分伤害。在连段中带入必杀技时，部分必杀技也会流失一部分伤害。
※ 伤害测试选择角色以乔瑟夫和星矢为标准（两人防御力完全相同）。伤害数值为假设满体力 =100 的百分比数值，耗气数值为假设单气槽满气 =100 的百分比数值。

杀老师（殺せんせ-）

基础性能

气力特性

项目	说明
气槽类型	双气槽
自然回复速度	6/S
蓄气方式	按住 R+× 快速回复

第一气槽蓄力速度	15/S
第二气槽蓄力速度	15/S

特殊行动

无

必杀技			
ミサイルです	○（空中可）	耗气 40	伤害 15
中距离单发射击技。射程比想象中要近一些，上下追踪性极高，带发生保证（发动后必定会射出）			
ついれこれますか?	L↑/↓/←/→+○（空中可/按住可）	耗气 20	伤害 10→20
超高速直线突进技。贴身命中时伤害提升。按住不放持续快速消耗气力，保持突击			
ネバネバしてみました	R+○（按住可）	耗气 30	伤害 10
近距离打击拘束技。按住后可持续拘束至气力归零为止，伤害缓慢提升。发动途中对正、侧面无敌			

超必杀技	
先生のスピードを体验させてあげましょう	胜利爆发状态下点击触摸屏右上
不可防御的近距离突进投技，伤害约为 55	

使用心得

在原作中拥有 20 马赫速度、不会被任何人击中的神速老师，本作中却因为庞大的身躯（被击判定）和缓慢的回避速度，导致在防守方面非常被动。要用好杀老师，首先就是注意尽量少让自身陷入防御姿态，多多依靠突击必杀技调整与对手的距离，然后以拥有发生保证、近距离追踪性能强的导弹来迎击。主动展开攻势的话，硬直极低的冲刺□是不错的选择，即使被防还能以 R+□来反制。轻攻击始动的连段要熟练掌握，试探性进攻也只用没有确反的□・□和 R+□去摸。超必杀技由于只对单人，且射程极短又没有追踪性能，因此建议除非能带入连段，否则还是多多留给队友使用。好在作为反击技使用仍然保持着高性能。

R+○的必杀技由于拥有正、侧面无敌的性能，面对难以回避的强力招式（例如贝吉塔的“ビッグバンアタック”、剑心不可防御的“九头龙闪”等）时，不妨以这招来防御。作为连段，姑且可以用□→R+○和□・□→R+○的方式连上，而且因为无敌效果也不怕对手的援护攻击解围，算是骗援护的一个手段。命中后的长时间拘束效果，配合攻击型援护，也能造成大伤害输出。

但是多多动用这些高性能的必杀技，就代表杀老师注定缺气。他的回复速度并不算快，因此要多多把握每一个空隙来蓄气，尽量不要陷入气力透支的状态。建议在气力不足 40 时，就算是牺牲一次连段机会，也要拿来蓄气。能够让对手长时间无法受身的□・□・△、冲刺□和 R+□都是蓄气的好机会。

顺便一提，杀老师在体力值低于 15%（画面闪红光）时会全身变成红色。虽然官方介绍此时攻击力会上升，但经过小编实测，根・本・没・有・这・回・事。

连携攻击始动技
□・△/□・□・△

连段推荐

□・□→R+□→冲刺□→L↑+○
说明：杀老师的基本连段，从 R+□开始是基本构成部分，一定要熟练掌握。又有无敌又有远距离移动，切断耐性比较高。
□・□→R+○→R+□→冲刺□→L↑+○
说明：增加一个 R+○来骗取援护解围。
R+△→转身前跳落地→R+□→冲刺□→L↑+○
说明：崩防攻击后的基本连段。
△・△・△→L↑+○
说明：重攻击始动的基本连段。必杀技是在第三段重攻击的中途取消。
□・□・△→○
说明：轻攻击始动简易连段，也可以用浮空的时间来蓄气。
冲刺□→冲刺□→L↑+○
说明：冲刺攻击始动连段。
R+□→超必杀技
说明：超必杀技的简易连法。虽然是投技，却可以命中空中的对手，不可思议呀。

泽田纲吉&里包恩（泽田纲吉&リボーン）



基础性能

气力特性	
项目	说明
气槽类型	单气槽
自然回复速度	6/S
蓄气方式	按住 R+× 快速回复
第一气槽蓄力速度	30/S
第二气槽蓄力速度	–

特殊行动	
蓄气加速	体力不足 50% 时按住 R+×
蓄气的速度提升 25%	
空中冲刺	空中 L
在空中也可以进行冲刺	
派生冲	□・□・□/□・△・△/□・□・△・△后按 L
特定吹飞招式后按下 L 键即可冲刺赶至吹飞的对手面前	
空中回避	空中左摇杆 +R
可以在跳跃后做出一次空中回避行动	

必杀技			
Xバーナー	○（空中可）	耗气 30	伤害 10
远距离贯通射击技。发动前有枪口照准补正，周身均有攻击判定。注意距离太远会流失部分伤害			
Xバースト	L↑+○（空中可）	耗气 60	伤害 30
纵向判定大的中距离突进技，始动攻击命中后进行派生连击。注意此招可以在冲刺中直接按○发动			
死ぬ气の零地点突破・改	R+○（按住可）	耗气 27	伤害 15
可持续发动的当身技。注意官方介绍的命中后气力回收效果并没有实装			

超必杀技	
バーニングアクセル	胜利爆发状态下点击触摸屏右上
二段派生攻击。第一段为不可防御的近距离打击技派生单发射击技，打击部分伤害约为 28，射击部分无伤害。攻击命中后派生第二段暴风攻击判定，伤害约为 32，合计 60	

使用心得

虽然看起来类似速攻型连段角色，但连段的选择意外地很少。实战中基本上只需要打□・□・△・△→L↑+○这套连段即可。始动技一般只用□・□和冲刺□去摸，都可以带入连段，也没有确反。范围攻击命中后回报很大，但范围攻击自身的性能比较残念，判定小，无敌时间和攻击判定之间有一点空白时间，容易被连续攻击切断，因此也不要太过依靠，应该和 R+○的当身技“零地点突破”配合使用（当身技在陷入一对二的局面时很不错，一旦成功就能将双方都吹飞）。“Xバーナー”的性能不错，发生速度、贯通属性、伤害与耗气的比例都比较划算，算是非常好用的牵制技。“Xバースト”地面版发动较慢，不过空中版可以说是阿纲的灵魂技能，对上下方判定够大，突进速度也快，在乱战中很容易就能将对手从地面抓到空中拘束接近 5 秒，伤害也不错。

由于崩防攻击无法带入连段，因此阿纲并不擅长一对一的单挑抢血战。他的战斗方式应该是不断利用“Xバースト”将被队友牵制住的敌人拘束到空中，然后让队友能够相对优势地以静制动迎击另一名敌人，再通过增援尽量制造出更多的二对一的时间。但是要注意“Xバースト”受场地要素影响很大，中途只要撞墙就会掉落，白白损失 60 气。连段中也是一样，攻击的同时也要时刻推算前方会不会撞墙，从而改变连段的选择。另外虽然刚才说崩防攻击无法带入连段，但其命中后的吹飞效果也能为阿纲带来更多增援对友的时间，算是阿纲战术的一个重要组成部分。

超必杀技没有发动准备时间，攻击前空白时间也并不多。虽然无法命中做好准备的对手，不过作为反击技还是很有效的。要注意的是如果第一段近身打击没有命中，将会损失一半的伤害，这很不划算。因此虽然这招射程为中距离，但还是设想为近身打击技比较好。

连携攻击始动技
△・□・□・□/△・△・□・□・□

连段推荐

□・□・□・□
说明：阿纲的连段对场地要求很严格，一点也不能撞墙。确认会撞墙时只能用自动必杀技连段代替。好在伤害和消耗还算成正比。
□・□・△・△→○/L↑+○
说明：最基础必杀技连段。由于大部分攻击在空中完成，切断耐性高。
□・□・△・△→派生冲刺□・□→落地后空中 L↑+○
说明：比上一套连段用 L↑+○收尾时伤害多一点点（大概 3 点），不过难度提升，同时被切断的风险也提升不少。
冲刺□→□・□・△・△→○/L↑+○ 冲刺□・□→冲刺○/○
说明：冲刺攻击始动连段。平时都打前一套，按太多的时候就打第二套。
R+□→冲刺□→□・□・△・△→○/L↑+○ R+□→△・△・□・□・□
说明：范围攻击开始的连段。前一套伤害高，耗气也很夸张。但后一套不耗气也有相当不错的伤害。△要往前走两步再打。
□・□・△・△→派生冲刺□→超必杀技
说明：带入超必杀技的连段。当然范围攻击和冲刺□命中也可以直接带入。

FEATURE INFORMATION EXPRESS GUIDE

坂田银时



基础性能

气力特性

项目	说明
气槽类型	双气槽
自然回复速度	6/S
蓄气方式	按下 R+× 快速回复
第一气槽蓄力速度	12/S
第二气槽蓄力速度	12/S

特殊行动

燃えろ！俺の何か！	R+×
蓄气 4 秒，期间气力快速回复 48 左右，结束动作有攻击判定。蓄气完毕后第一个 L↑+○必定为成功版本	
糖分王に俺はなる！	体力有损伤的情况下无操作站立 5 秒
在进食动作中，白色可回复体力会高速回复	

必杀技

ジャスタウェイ职人	○（空中可／移动可）	耗气 10	伤害 8
丢出抛物线弹道的远距离炸弹。出手前有枪口照准补正，没有追踪效果。移动版命中后不会高浮空			
本意气かめはめ波	L↑+○（连打可）	耗气 20→50	伤害 1→30
失败版是近距离范围多段射击技，伤害极其可怜，成功版耗气量与伤害均大幅提升，等同于孙悟空的龟派气功。连打时，将会连续使出此招，直至发出成功版为止			
酱油剑	R+○	耗气 20	伤害 1
不可防御的近～中距离射击技。命中后对手陷入硬直状态，视线被酱油污渍遮挡约 3 秒			

超必杀技

こいつが届く范围は俺の国だ！	胜利爆发状态下点击触摸屏右上
二段派生攻击。第一段为近距离突进连续打击技，伤害约为 45，攻击命中后派生第二段突刺，伤害约为 25，合计 70	

使用心得

阿银并不是一个利用连段打伤害来压制对手的角色（当然该打的伤害还是要打），他的主要战术应该是以○和移动中○“ジャスタウェイ职人”来不断骚扰正和队友纠缠的敌人。这招消耗气力少，原地版还是连携攻击始动技。如果队友懂得配合阿银发动连携攻击，那么在伤害方面也能得到一定回报。前方移动中○的射程非常长，可以好好利用一下。空中版本距离够远，但着弹点非常不好计算，因此建议封印。冲刺□虽然威力低得可怜，但出手快的特性用于切断敌人的连段还是有一定的用处，就是得注意千万不要用这招去吹飞正在被队友打连段的敌人，否则会被骂。“酱油剑”出手速度还可以，干扰视线的特性也非常利于展开进攻，对于不缺气（正确地说应该是没地方用气）的阿银来说，时不时可以用一下，容易收到奇效。

虽然从攻击力上来说阿银不应该主动发起单挑，但被人抓住也不能坐以待毙。攻击始动一般用□・□，被防没破绽，派生□・□・△也没破绽，偶尔还可以□・□→R+○来阴对手一下，总体来说非常自由。范围攻击无敌时间发生慢，而且对最近距离没有攻击判定是个软肋，在没有把握命中的情况下最好别用。崩防攻击倒是意想不到的高性能，能够捕捉对手的侧回避，命中后也能输出还算不错的伤害。

超必杀技是缺乏火力的阿银惟一值得夸耀的生命线。虽然表演时间长有点浪费胜利爆发状态的时间，但 70 的高伤害和零发动准备时间、攻击前零空白时间的特性，使得阿银在此状态下有着超乎寻常的威慑力。惟一值得诟病的，就是第一段攻击衔接第二段突刺的期间，阿银竟然有被攻击判定，使得队友的援护攻击的解围成为可能。当然就算如此，第一段攻击全中也有 45 的伤害了，所以还是要积极使用。

连携攻击始动技
○／空中○

连段推荐

□・□・□→△／{□・△→○}
说明：基本连段。阿银一般不会缺气，所以更推荐以○的连携攻击始动技收尾，节约时间去增援队友。
□・□・□→R+○→□・□・□→□・△→○
说明：紧贴版边的连段。
R+△→△
说明：崩防攻击始动的连段。注意命中后△不要按得太快，否则对手会神奇地恢复可操作状态。
□・□・□→R+△→△
说明：正面与版边限定连段。非版边的情况下，接 R+△时需要向前走一步，在 R+△刚好不会前冲发动的距离才能命中。
□・□・□／R+△→超必杀技
说明：阿银的超必杀技第一击有将对手强制打成站立姿态的效果，伤害又很高，有机会接一定不要放过。

两津勘吉



基础性能

气力特性

项目	说明
气槽类型	单气槽
自然回复速度	6/S
蓄气方式	按住 R+× 快速回复
第一气槽蓄力速度	30/S
第二气槽蓄力速度	—

特殊行动

蓄气加速	体力不足 50% 时按住 R+×
蓄气的速度提升 25%	
ほふく状态	△
按下△进入匍匐状态，可进行缓慢移动。匍匐状态中气力持续消耗，气力归零后解除匍匐状态	
ラケットガン	匍匐状态中□／△
匍匐状态中的无限射程射击，每发子弹消耗 10 点气力	
エイミング	匍匐状态中 R
匍匐状态中自动瞄准锁定的对手	
ロケット花火ランチャー	匍匐状态中○
匍匐状态中发动必杀技，详细见下文必杀技表	
ほふく状态解除	匍匐状态中 ×
恢复站立状态	

必杀技

ロケット花火ランチャー	○、匍匐状态中○	耗气 40	伤害 20
无限距离单发导弹射击技。射击轨道呈高空抛物线，命中后对手高浮空，属于连携攻击始动技			
ラジコンヘリ出击！	L↑+○	耗气 30	伤害 10
放出遥控直升机，追踪锁定目标，进入目标周身范围后展开五阶段射击。直升机前进一定距离（约中～远距离）后还没命中对手就会自爆。有发生保证			
达人のベーゴマ	R+○	耗气 20	伤害 5
向前方前进，在地面持续发生攻击判定的旋转陀螺。攻击范围广，有发生保证			

超必杀技

部长のカミナリ	胜利爆发状态下点击触摸屏右上
发动后出现倒计时，5 秒后两津周围落下不可防御的射击攻击，伤害 50 左右	

使用心得

两津没有什么实用的连段，连段伤害也非常低。但是由于火箭筒和直升机压倒性的性能，使其成为破坏平衡性的一大厨角色。他的标准战术就是在远处不断用超高追踪性能的火箭筒攻击，对手靠近之后立刻放直升机，然后蓄气。对手只要敢动手攻击就会被直升机打断攻势并出现大硬直，然后两津再趁此机会逃跑或者上去反打一套连段。

火箭筒的导弹射击轨迹呈高空抛物线，在下降时会出现令人惊异的追踪性，几乎无可回避，防御也会被削掉 130 的气力。正确的回避方法是在导弹尚处于上升阶段时进行一次回避，就可以让其追踪性能失效。如果对手懂得这个应对方式，建议还是多多向另一名正在与自己队友纠缠的敌人开火，用作援护。

超必杀技的倒计时内两津自身也可以移动，因此发动以后就要立刻全速朝敌人冲刺前进。反正就算自己被打，只要时间到了以后敌人还在身边就能命中，总体来说算是性能很高的超必杀技。

连携攻击始动技
R+□／R+△／○

连段推荐

□・□・△
说明：最基本的连段。
L↑+○→□・□・△ ×n
说明：小体型专用连段。命中背后时，□・□・△不会触发烟幕乱打的派生。利用这一点形成无限连，可以连到墙角或 Down 值累计到最大为止。
□・□→R+□／R+△
说明：带入连携攻击的连段，可以争取到回满气的时间。注意 R+□接不上小体型角色的背面。
R+□→○
说明：范围攻击起始后的连段。

齐木楠雄



基础性能

气力特性	
项目	说明
气槽类型	双气槽
自然回复速度	6/S
蓄气方式	按住 R+× 快速回复
第一气槽蓄力速度	15/S
第二气槽蓄力速度	15/S

特殊行动
无

必杀技			
サイコビット	○	耗气 30	伤害 10
召唤 3 块岩石环绕自身。每块岩石伤害 10，对手触碰到岩石后会造成大硬直。每被触碰一次，岩石数量 −1			
岩石射出	サイコビット持续中○	耗气 30	伤害 10
将环绕自身的岩石向锁定目标射出。射程为中距离，追踪性强			
アポート	L↑+○（空中可）	耗气 10	伤害 0
不可防御的远距离追踪射击技。被命中的对手与自身强制直线交换位置，并进入受创状态			
サイコホールド	R+○后L↑/L↓/L←/L→/○	耗气 40	伤害 20
中距离范围持续射击技。命中后长时间拘束对手。派生攻击○为将对手向前方吹飞，其余四个方向对应上下左右方向的吹飞			

超必杀技	
制限解除サイコキネシス	胜利爆发状态下点击触摸屏右上
落下远距离的不可防御大范围超能力弹，伤害约 60	

使用心得

齐木的攻击能力其实非常普通，破防能力在众多角色中也并不算出彩。但由于“サイコビット”的高防御性，使得齐木成为了天生的近距离角色克星。基本战术就是保持岩石缠身，然后以空中□或□・□去摸对手。如果对手中有一人没有高性能的远程技，就可以肆无忌惮地与队友一同压制另一个目标，无视没有高性能远程技的那个角色。“サイコホ－ルド”的攻击范围比看上去远得多，刚刚从黄色锁定转为绿色锁定的距离都能命中，又有长时间拘束能力，在各种场合都有极佳表现。互换位置的“アポ－ト”用法比较多，例如可以将聚在一起的两个敌人强行分散，胜利爆发下可以将敌人转移过来露出破绽让队友放超必杀技打。由于两人是直线互换位置，因此在缠绕着岩石的情况下，互换位置后岩石会击中对手一次。利用这一点，可以用岩石＋传送的方式不断削减对手的血量。

超必杀技的性能比较一般，有发动前准备时间，弹速也比悟空的“元气玉”要快，但是太近或太远都打不到，作为反击技的性能比较一般。追踪性能比较微妙，有时能全中、有时会被完全回避，有时会擦过造成 20 伤害，总之不要太过依赖。

另外某些角色的部分招式命中齐木后，会使环绕的岩石失去攻击判定。这些招式分别是：两津的火箭筒导弹、佐助的“千鸟”、阿纲的“Xバ－スト”、汉库克的“メロメロメロウ”、斑的“うちは返し”、阿虏的蓄力钉拳和超必杀技、剑心的“天翔龙闪”、奇犽的“疾风迅雷”，以及西索和露琪亚的援护攻击。中了这些招式后，只要使用一次岩石射出，就能让环绕的岩石恢复攻击判定。

连携攻击始动技
R+○后L↑

连段推荐

□・□・□・□
说明：虽然大多数角色的自动必杀技因为攻击力低耗气量高而落得封印的下场，但齐木的伤害还算不错，输出速度比起其他连段来说快很多，因此值得推荐。
空中□→□・□→R+○（连击数 26 ～ 27 左右时派生攻击）
说明：安定基本连段。派生攻击通常选择除下方以外，不可受身时间很长。
R+□→△
说明：范围攻击始动连段。最速的话可以吹飞并打出完整伤害。
R+△→□・□→R+○
说明：崩防攻击始动连段。

剑桃太郎



基础性能

气力特性	
项目	说明
气槽类型	双气槽
自然回复速度	6/S
蓄气方式	按住 R+× 快速回复
第一气槽蓄力速度	15/S
第二气槽蓄力速度	15/S

特殊行动	
裸衣	按住 R+× 持续回复至 200 气槽
裸衣状态下，气槽自然回复速度提升至 10/S	

必杀技			
气功斗法・硬布拳碎功	○	耗气 60	伤害 28
竖起硬布后进行短距离打击的招式。竖起硬布时有对打击技的当身性能			
秘承鹤锤剑（地面版）	L↑+○（连打可）	耗气 40	伤害 25→40
长时间维持全程攻击判定的旋转突进技，方向可自由调整。连打后延长少许时间，但耗气量成倍增加。伤害由命中次数决定，最高可达 40			
秘承鹤锤剑（空中版）	空中L↑+○（连打可）	耗气 40	伤害 7
空对地的旋转下落攻击。连打后耗气翻倍，直接转入秘承鹤锤剑（地面版）			
无限一刀流・心眼剑	R+○后□/△/○	耗气 60	伤害 32
进入纳刀架构，再次输入攻击键后，发动前方大范围中～远距离的横向贯通斩击射击技。纳刀构中可以步行速度移动。注意远距离下命中伤害仅为 5			

超必杀技	
王虎寺超秘奥义・暹气虎魂	胜利爆发状态下点击触摸屏右上
向前方射出远距离的大范围虎型斗气，伤害约 60	

使用心得

阿桃因为灵魂技能“秘承鹤锤剑（地面版）”的存在，而锐变为超高伤万能格斗角色。除了冲刺攻击以外，任何招式都可带入连段，且以“秘承鹤锤剑（地面版）”收尾都能打出超高的伤害。只要记住发动“秘承鹤锤剑（地面版）”时，一直将摇杆推着↑方向即可。这招即使被防，也能削掉对手 100 的气力。注意千万不要连打，伤害不会增加多少，但气的消耗实在输不起。

基本的立回方式就是用□・□・△和□・△去摸，然后不管是否命中都可以追加“秘承鹤锤剑（地面版）”，一般情况下对手根本没有完全防御的气槽存量。范围攻击的判定虽然较短，但无敌发生快，命中回报大。崩防攻击对应侧回避，一对一的情况下是非常值得信赖的招式，也是阿桃单挑时的主要伤害输出路径。“硬布拳碎功”的当身判定在当身技当中算是发动相当快的，命中后回报也够大，但是对横向攻击判定小导致一般很难命中，属于有点搏运气的必杀技。

空中的“秘承鹤锤剑（空中版）”作为奇袭也非常好用，突进距离没得说。“心眼剑”在进入纳刀状态后出刀速度够快，而且拥有贯通效果，在需要进行大面积打击时效果极佳。超必杀技有较长的发动前准备时间，攻击前空白时间基本上没有。但是一来可以防御，二来没有贯通效果（碰到障碍物会原地爆发，对手无伤），因此也不算是很好用的超必杀技，还是老老实实用于特定情况下的硬直反击较好。

总之阿桃是非常适合一对一的角色，论伤害输出效率的话不会输给其他角色。因此尽量要避免混战的情况，让自己的气力和伤害集中在一个对手身上。反过来说看到阿桃作为对手的话，无论如何都要夹攻他，要是被他始动技命中可不是开玩笑的。另外裸衣状态有机会发动的话当然发动比较好，但也不要刻意去追求蓄气而浪费了输出伤害的机会。

连携攻击始动技
△・□・□／△・△・□・□

连段推荐

□・□／□・□・□／□・△／□・□・△→L↑+○
说明：地面基础连段，切断耐性高。L↑+○发动后拉住↑方向就可以一直纠缠着锁定目标攻击，达到最大伤害。
△・△・□→L↑+○
说明：重攻击始动连段，伤害比轻攻击始动更高。L↑+○往前走一步更容易打全伤害。
□・△→△・△・□→L↑+○
说明：轻攻击始动的超高伤连段。
○→□・△→△・△・□→L↑+○
说明：反击技始动连段，成功的话能打出即死级别的伤害。
空中L↑+○→△・△・□→L↑+○
说明：空中始动连段。空中L↑+○有追踪性能，命中后回报也够大。

R+△→（□·△）→△·△·□→L↑+○
说明：崩防攻击始动连段。加入□·△的话难度会变高不少，要求最速才能成立，当然伤害也会高出10点左右。但是考虑到失败后损失的伤害也非常高，是追求高难度伤害还是追求稳定性，请自行判断。
R+□→L↑+○
说明：范围攻击始动连段。

鵺野鸣介



基础性能

气力特性

项目	说明
气槽类型	双气槽
自然回复速度	12/S
蓄气方式	按住R+× 快速回复
第一气槽蓄力速度	15/S
第二气槽蓄力速度	6/S

特殊行动

无

必杀技

技名	指令	耗气	伤害
咒缚の宝典	○	耗气30	伤害15
中距离掷出宝典，命中后拘束对手约5秒，并造成持续伤害。注意宝典不可防御，不过防御状态下被命中不会产生拘束效果，且伤害仅为1			
守护の宝典	○按住	耗气30	伤害1
将宝典展开围绕在自身周围，并再在外侧形成一圈可对射击用护罩，对手接触到宝典将受到不可防御的吹飞攻击。护罩持续30秒，存在期间可抵消全部接触型射击技（例如幽助的灵丸、蓝染的六杖光牢）。宝典部分接触攻击判定或产生攻击判定，以及鸣介本体受创后，宝典都会消失。（例如阿纲的"Xバースト"、蓝染的"黑棺"等招式攻击判定虽然会被护罩抵消一次，但由于贯通和范围攻击效果都会接触到宝典部分，因此能够消除宝典。）			
鬼の手	L↑+○	耗气40	伤害10
不可防御的近距离突进技。命中后还会消除对手50气力			
灵水晶の记忆	R+○	耗气20	伤害5
不可防御的近距离范围持续射击技。命中后拘束对手2秒，然后向前吹飞。被吹飞的对手气力归零			

超必杀技

技名	指令
鬼力开放妖力波	胜利爆发状态下点击触摸屏右上
向前方放出不可防御的近距离范围射击，伤害约60	

使用心得

常用连段不耗气且伤害高（但是很吃地形），气力自然回复快，守护宝典对远程性能好，必杀技全部不可防御，这些都是鸣介作为强力角色的理由。他的基本战术是开启守护宝典，然后以增加了不可防御性能的冲刺□去攻击对手。大部分远程角色都会被这个套路克制得死死的。不过如果对手故意跳起来被撞，那么被吹飞后可以安全受身落地，什么也接不了。面对懂得这种应对方式的对手，鸣介就要多多思考一下撞击的时机，甚至是开守护宝典的时机了。开了守护宝典以后，记得所有的攻击起手都用冲刺□，其余的起手会被宝典弹飞，浪费机会。近身立回时，注意用□·□来试探，被防无确反。如果对手防御意识好，可以适当混入□·□→R+○来抽气，或是△·△→L↑+○来打伤害。

咒缚宝典虽然拘束时间长，对空也很好用，不过相对地自身也不能移动，等于同时也成为对面队友的靶子，因此还是应该尽量封印不用。"鬼の手"的伤害不高，不过有抽气的效果，而且是不能防御的突进技，作为连段和裸放破防都有一定的用处。"灵水晶の记忆"是前方持续型不可防御射击技，命中后气力归零效果，对某些变身系的角色有奇效，有机会应该先给他们一发，这样后面的战况就会相对有利。超必杀技有发动准备时间，但攻击前空白时间很短很短，因此作为反击技还是合格的，看到前方有处于硬直中的对手就可以用。

千万要注意的是，鸣介的通常攻击对侧向判定很小，面对回避的对手，经常有可能只是擦过而不是命中，特别是冲刺□尤为如此，需要大家留个心眼，确认全部命中之后再开始连段。

连携攻击始动技

△·□/△·△·□

连段推荐

□·□·△→□·△/□·□·△×n
说明：平地无限连，没有高低差和障碍物的情况下，可以连到Down值打满为止。△吹飞之后不要往前走也不要冲刺，直接在原地最速点□即可连上。不过由于地形影响和最速要求，实在说不上稳定。
□·□·△→□·△（紧贴撞墙）→△·△·△/△·△·□
说明：上一套连段中途紧贴撞墙后的收尾连段。如果△·△打成站立姿势，可以立刻取消L↑+○

R+△/冲刺□→□·□·△→□·△×n
R+△/冲刺□→△·△→L↑+○
说明：崩防攻击和冲刺攻击始动连段。前一套是大众连段，后一套是小体型背面妥协连段。（虽说崩防攻击命中基本都是正面……）
□·□/R+△→R+○
说明：灵水晶连段。气力归零的效果面对超级赛亚人和乱神模式目泷等角色有奇效。注意□·□→R+○这套是限定在"□·□始动"之后。
（守护宝典开启中）冲刺□→□·△→□·△/□·□·△×n
说明：以守护宝典无法防御的特性撞飞对手的同时以冲刺攻击始动。由于空中命中导致距离变远，所以改成□·△。

乔纳森（ジョナサン）



基础性能

气力特性

项目	说明
气槽类型	单气槽
自然回复速度	6/S
蓄气方式	按住R+× 快速回复
第一气槽蓄力速度	30/S
第二气槽蓄力速度	—

特殊行动

技名	指令
蓄气加速	体力不足50%时按住R+×
蓄气的速度提升25%	

必杀技

技名	指令	耗气	伤害
山吹き色の波纹疾走	○（连打可）	耗气40→80	伤害5→32
近距离连续打击技。连打可提升拘束时间与伤害			
仙道波纹疾走	L↑+○	耗气40	伤害12
距离无视的追踪射击技，发动后在锁定目标脚下出现波纹效果，1秒后开始攻击			
幸运と勇气の剑	R+○（连打可）	耗气40	伤害5→10→25
近距离打击技。第一击发动时有无敌属性，连打可派生第二击，第二击命中时可连打派生第三击			

超必杀技

技名	指令
最后の波纹	胜利爆发状态下点击触摸屏右上
二段派生攻击。第一段为贴身近距离连续打击技，伤害约为45。第一段终结攻击触碰到目标后派生第二段打击判定，伤害约为35，合计80	

使用心得

乔纳森是个性能偏弱的近战格斗角色。他的崩防攻击无法带入连段，重攻击性能弱，导致其主动进攻能力比较弱。但是优秀的范围攻击无敌时间发生快（虽然无法带入连段），"幸运と勇气の剑"发动有短暂无敌时间可以拿来凹招，让他在防守反击方面有着亮眼的表现。用范围攻击R+□·□·□和"幸运と勇气の剑"迎击攻过来的对手，找准机会以轻攻击始动□·□·△摸奖，就是他的基本战术。

冲刺□能够带入连段，虽说横向判定不够宽，容易擦肩而过，需要玩家有心理准备，不过因为被防硬直小，之后可以用范围攻击或"幸运と勇气の剑"来迎击对手，算是相当不错的始动技。空中□虽然有一定的追踪效果，但对下判定比较弱，范围也很小，因此也不可过于依赖。必杀技中"山吹き色の波纹疾走"是主力伤害来源，命中后拘束时间也很长，容易带入援护攻击。当然因为长时间站桩输出，也很容易被对手切断。"仙道波纹疾走"虽然无视距离，但攻击发生太慢，而且攻击途中乔纳森本人也无法行动，风险比较高。对于有准备的对手使用自然是不科学，而即使用来增援队友，大多数情况下还是自己冲刺过去打比较划算。

超必杀技的恐怖伤害无疑是乔纳森最大的亮点，可带入超必杀技的连段一定不要失误。当然超必杀技本身没有发动准备时间和攻击前空白时间，用作抓硬直的反击技也是一等一的性能。总体来说算是相当强力的超杀。

连携攻击始动技

□·△·△/□·□·△·△

连段推荐

□·□·△→○（最大连打）
说明：乔纳森最基本的，同时也是惟一的高伤连段。要打出最高伤害，需要至少55气力。
冲刺□/空中□/△→□·□·△→○（最大连打）
说明：冲刺攻击与空中攻击始动连段。重攻击姑且也写进去，不过重攻击容易回避，实在不太好用于始动。
冲刺□/空中□/□·□·□→超必杀技
说明：带入超高伤害的超必杀技连段。
○（连打中）→胜利爆发→超必杀技
说明：实战中经常会发生的状况，记得带入一锤定音的超必杀技。

乔瑟夫（ジョセフ）

基础性能

气力特性	
项目	说明
气槽类型	单气槽
自然回复速度	6/S
蓄气方式	按住 R+× 快速回复
第一气槽蓄力速度	30/S
第二气槽蓄力速度	—

特殊行动	
蓄气加速	体力不足 50% 时按住 R+×
蓄气的速度提升 25%	

必杀技			
クラッカーヴォレイ	○（连打可）	耗气 30→52	伤害 4→16
近距离连续打击技。连打可提升拘束时间与伤害，最大连打时可派生终结攻击			
クラッカーブーメラン	クラッカーヴォレイ发动中△	耗气 28→50	伤害 5
"クラッカーヴォレイ"的派生技，向前方掷出溜溜球，近距离的射击技。上记耗气量为加上"クラッカーヴォレイ"的耗气量，最大连打派生时的伤害与最大连打相同			
宣战布告だぜ！！	L↑+○	耗气 12	伤害 8
远距离直线贯通持续射击技，弹速快，判定大，枪口照准补正高，命中后硬直大			
ブッ坏すほどシュート！	宣战布告だぜ！！发动中△	耗气 40	伤害 20
"宣战布告だぜ！！"的派生技，向锁定目标突进中距离后发动贴身打击技，被防后大确反。"宣战布告だぜ！！"中距离命中时可形成连段。上记耗气量为加上"宣战布告だぜ！！"的耗气量			
だましの「手品」だッ！	R+○后 R+○（按住可）	耗气 3+7	伤害 15→20
陷阱设置技。在自己脚下设置陷阱，耗气量为 3，设置动作中全程无敌，无收招硬直。发动时拉起陷阱，耗气量为 7，为不可防御射击技，发动瞬间有无敌时间，并持续至攻击判定发生后，命中后拘束对手 3 秒半，对手陷入麻痹状态并倒地。按住不放时，最长可拘束对手 9 秒半，伤害稍稍提升。陷阱全场只能存在一个，在角色死亡之前只要不发动就一直存在			

超必杀技	
エイジャの赤石	胜利爆发状态下点击触摸屏右上
进入赤石状态，必杀技全部变成赤石引发的超远程镭射射击（空中可），超高弹速，耗气 10，伤害约为 7，命中后产生爆炸吹飞对手	
惊异の赤石パワー	赤石状态下点击触摸屏右上
远距离直线贯通射击技，伤害约 58	

使用心得

比起他爷爷乔纳森，乔瑟夫的单体攻击力就要弱很多了。轻攻击带入的连段一点都打不痛，必杀技的伤害也不行。惟一的高伤连段就是崩防攻击始动的四成伤害连段。虽说有个崩防攻击始动的较痛的连段，给了他一些近身战的资本，但面对各种近战大有利或近战大伤害的角色，乔瑟夫还是不要主动靠近对手的好。

乔瑟夫的灵魂技能有两个。一是必杀技"宣战布告だぜ！！"，这招射程长，牵制能力强，枪口照准补正高，派生伤害还不错。用这招在中距离攻击对手或切断对手的连段，是乔瑟夫的主要战斗风格。另一个灵魂技就是"だましの「手品」だッ！"，这招在设置陷阱和发动陷阱时都有无敌时间，当对手闪过机枪逼近乔瑟夫时，就要靠此技来迎击。利用设置的无敌时间回避对手攻势的同时，瞬间判断对手所用的招式，有较大空隙就回避→崩防攻击带入连段，没什么空隙就继续防御或发动陷阱，以不能防御的绳子拘束对手，再配合援护攻击打出大伤害。这招用在对手延迟出招间隙之中，或是用来回避一些判定大范围广的招式时非常好用。不过需要注意的是，陷阱只能在场上存在一个，因此设置之后如果没有发动，就一定要找机会发动一下以便回收设置权。发动陷阱的结束动作中，乔瑟夫会露出极大破绽，因此通常都在连段之后发动回收，这一点比蓄气更为重要。另外他的空中□类似于乔纳森的空中□，判定更大且不会跳过没有位移的对手头顶，也可以带入连段。不过被防后是确反，使用时一定要有相应的觉悟。顺便一说，他的轻・重攻击连锁和重・轻攻击连锁中，第二击是可以蓄力的，蓄满后附带防御不能属性，偶尔还能骗到对手几次。虽说没有连段可以带入，不过知道总不是坏事。

虽然将拘束型援护角色带入连段后，人人都能打出相当恐怖的伤害。不过对于单体火力低的乔瑟夫来说，能够带入援护的话，将会使这个守强攻弱的角色产生质变，在攻击上也能给对手带来相当的压力。因此乔瑟夫对于援护的依赖性算是相当大的，与乔瑟夫组队的玩家也应该在某种程度上知晓这一点。

超必杀技的赤石状态仅仅是让乔瑟夫获得了远程攻击能力。伤害虽说不高，但命中率还是很有看头的。进入胜利爆发状态后，总之先变身吧。哪怕不用攻击型超杀，光当一个射击兵也不错。另外攻击型超必杀没有发动准备时间和攻击前空白时间，配合变身时的发动准备时间也能作为一个马马虎虎的硬直反击技使用。

连携攻击始动技
△・□／△・△・□

连段推荐

R+△→△・△→L↑+○派生△／○（最大连打）
说明：乔瑟夫连段的基本构成。也可以从空中□来始动。在版边的时候 L↑+○派生△有可能会打空，因此换成○（最大连打）。
□・□（拘束型援护）・△（最大蓄力）→R+△→△・△→L↑+○派生△
说明：轻攻击始动的援护连段。援护角色用汉库克和拳四郎等人都行。
R+△→△・△・△（拘束型援护）→R+△→△・△→L↑+○派生△
说明：基本连段的援护带入版本，攻击力暴涨一倍。援护的呼出时间请自行调整。
R+○后 R+○（拘束型援护）→R+△→△・△→L↑+○派生△
说明：由拘束必杀技始动的援护连段。

星矢

基础性能

气力特性	
项目	说明
气槽类型	双气槽
自然回复速度	6/S
蓄气方式	按住 R+× 快速回复
第一气槽蓄力速度	15/S
第二气槽蓄力速度	15/S

特殊行动	
第七感觉醒	按住 R+× 持续 3 秒，待星矢完成天马座星命点的绘制过程（3 秒）
第七感觉醒（复活）	对手还差 1 格 WIN 槽胜利时，自身被击破
第七感觉醒状态下，流星拳的进阶连打需求数大幅降低。状态最长持续 30 秒，气力归零时强制解除状态	

必杀技			
ペガサス流星拳（地面版）	○（连打可）	耗气 30	伤害 9→18→25→33→40
近距离范围射击技。地面版攻击次数由连打次数决定，进阶情况为 5HITS→9HITS→13HITS→17HITS→21HITS，招式持续时间也随之增加。以 PSV 版的按键情况来看，通常伤害为 13HITS，即 25 左右			
ペガサス流星拳（空中版）	空中○	耗气 30	伤害 5
空对地的范围射击技，不支持连打			
ペガサス彗星拳	L↑+○	耗气 50	伤害 20
中距离的突进技，命中后对手强制倒地			
ペガサスローリングクラッシュ	R+○	耗气 50	伤害 30
不可防御的近距离投技			

超必杀技	
サジタリアスの黄金圣衣	胜利爆发状态下点击触摸屏右上
装备射手座黄金圣衣，直接进入第七感觉醒状态。远距离时崩防攻击 R+△变为不可防御的黄金箭	
サジタリアスの矢	黄金圣衣状态下点击触摸屏右上
不可防御的单发远程射击，伤害 45 左右	

使用心得

攻击速度快，动作灵活的万能格斗型角色。虽然没有特别值得一提的长处，但各方面都有着不错的性能。攻击时可以用冲刺□和□・□・△试探，崩防攻击和范围攻击也都能带入连段，抓到机会重攻击始动也有相当高的伤害。灵魂技能"流星拳"最大连打完全命中后伤害高达 40，消耗仅仅为 30，而且可以从任何普通技带入。只要没人打扰，每次连段基本可以稳定地打出 35～50 左右的伤害（伤害浮动与玩家的手速和是否处于第七感觉醒状态有关）。而且是近～中距离贯通射击技的关系，还能应对近身角色比较棘手的招式，例如蓝染的"断空"和齐木的岩石。"彗星拳"虽然伤害较低，但发动快、突进性能强，而且可以作为连段始动技使用，算是对得起 50 气的消耗。"回旋碎击拳"是不可防御的投技，只要全程命中可以打出 30 的伤害，不过由于持续时间长，很容易被敌方队友切断，导致伤害不易最大化且反吃一套连段，因此除了确定敌方队友不在附近的情况下，基本上应该封印。

胜利爆发状态下的超必杀技是身穿射手座黄金圣衣。注意星矢的黄金圣衣并不会带来攻防上的提升，仅仅是让星矢在黄金圣衣存在的时间内全程保持第七感觉醒状态，因此不要一变身就觉得自己变了超人，攻防还是应该保持平常心态。黄金圣衣状态下最大的优势其实是在于拥有了低消耗的远程攻击

手段“射手座之箭”（R+△），威力虽然不够抢眼，但无法防御的特性加上高追踪性，使得星矢的远程骚扰、切断能力从零立刻晋升至最高等级。因此一旦进入胜利爆发状态，应该第一时间变身。超必杀技版本的“サジタリアスの矢”没有发动准备时间，不过攻击前空白时间有个大概1秒，追尾性能极弱，且一定要命中目标后才会产生暴风效果，因此用来远程狙击正在位移的对手十分不现实，勉强只能用来作为无敌反击技使用。如果队友的超必杀技性能更好，大多数情况下还是应该让给对手使用。

连携攻击始动技
△・□・□／△・△・□・□

连段推荐

冲刺□→□・□・△→○（最大连打）
说明：基本连段，混战中总之就用这套快速输出。流星拳的横向范围还不错，只要敌方队友不是从后方靠近，还能发挥一点防切断的作用。
□・□・△→空中□・□・□→□→R+△→冲刺跳→空中□・□・□→○（最大连打）
说明：确认周围没人妨碍时的高伤连段。由于持续时间长，切断耐性也比较低。冲刺的距离需要多加练习。
△・△・□→L↑+○→空中□・□・□→□→R+△→冲刺跳→空中□・□・□→○（最大连打）
说明：重攻击始动的高伤确反连段。利用了彗星拳的强制倒地效果。
R+□→空中□・□・□→□→R+△→冲刺跳→空中□・□・□→○（最大连打）
说明：以范围攻击的反击性能始动的连段。注意第一次空中□・□・□需要后跳然后反向发动。

山田太郎



基础性能

气力特性	
项目	说明
气槽类型	单气槽
自然回复速度	6/S
蓄气方式	按住R+×快速回复，回复20气力后瞬间回满剩余气力
第一气槽蓄力速度	100/S
第二气槽蓄力速度	—

特殊行动	
蓄气加速	体力不足50%时按住R+×
蓄气的速度提升25%	

必杀技			
怒りの头突き	○（空中可／连打可）	耗气30→50	伤害8
中距离的突进打击技。发动准备动作中输入↓可向上方撞击，输入↑可向下方撞击。连打时可连续使出三次撞击，后两次仅消耗10的气力，每次撞击伤害均为8左右。注意空中版也是水平撞击，对地时需要自己拉住↑方向			
本屋のばばあ	L↑+○	耗气42	伤害6→?
从自身位置处召唤自由行动的书店婆婆。婆婆以召唤瞬间计算在场33秒，以6秒为一个阶段，朝锁定目标进行一次4个身位的移动，共计5次。召唤出来最初的6秒不会发动攻击，每次移动后感知到4个身位内有敌人的话，就会对其随机发动5次以上的奇数次近身打击（最多确认到25次）。婆婆在场期间无法重新召唤			
ムキ——！！	R+○	耗气30	伤害0
发动后进入愤怒状态，提升20%攻击力，削减气力值大幅提升，完美防御发生变化，部分招式变为连携攻击始动技。愤怒状态持续30秒，气力归零后解除			

超必杀技	
よけてみろー！！！！	胜利爆发状态下点击触摸屏右上
二段攻击。第一段为不可防御的远距离高空抛物线射击技，伤害约为27。之后发动第二段远距离突进撞击，伤害约为35，合计62	

使用心得

虽然山田太郎的头撞突进必杀技给人印象很深，但实际上受到必杀技“本屋のばばあ”（以下简称“婆婆”）的性能制约，他还是采取阵地战的作战风格更为有利。实战中首先靠近到与目标中距离的位置放出婆婆，然后在婆婆4个身位左右的距离附近作战。这样一来对手在这个位置跟山田太郎交战的话，即使带入连段，都有可能被婆婆的攻击切断。但是山田太郎缺乏远距离攻击技，而头撞突进的距离又很尴尬（一般远距离战时会停在对手面前的距离），如果对手一味进行远程牵制，打起来就会很痛苦，这是属于没有办法的事。

言归正传，他的必杀技之中“怒りの头突き”的耗气量与伤害比有些不划算，再考虑到维持婆婆所需要的气力，一般不推荐用在连段里，偶尔用来突袭一下，或切断对手连段时用一下的好。婆婆的性能老实说比较微妙，主要是发动攻击的时机很不好控制。因此虽然理想状态是全程展开，但玩家还是不要太过依赖她的切断，而把她当成第三名队友的支援比较恰当。“ムキ——！！”进入愤怒状态后百利无一害，但是发动破绽太大，且消耗气力多，气力归零后又会强制解除，对于单气槽的山田太郎来说不太好维持，发动的时机要结合效率和安全性一并考虑。不过愤怒状态下的完美防御性能极佳，可以带入大伤害连段，对于这一点一定要有概念。

攻防方面，范围攻击的范围虽然很大，但无敌发生很慢，不可过度依赖。崩防攻击不能带入连段，但在婆婆游荡的情况下，对手偶尔会不敢肆意出招，此时用崩防攻击吹飞，还能争取到开愤怒状态和回复气力的机会，因此要积极使用。轻攻击和重攻击摸奖时，尽量不要出最后一段攻击将其击飞，免得浪费了婆婆的攻击性能。

超必杀技有短暂的发动准备时间，不过第一击追踪能力超强，只要在范围内基本就回避不了，第二击则是自动派生。因此只要拿来抓对手硬直，基本就是必中。不过派生第二击的追踪性能会被回避行动给切掉，因此在实战中面对没有处于硬直的对手时，经常会出现对手回避后被第一击砸中，然后第二击向另一个方向飞去的状况。好在第一击的伤害也算是可以接受。

连携攻击始动技
【愤怒状态】△・□／【愤怒状态】△・△・□／【愤怒状态】R+□

连段推荐

□・□・□→○・↓○・↓○
说明：轻攻击始动连段，伤害一般般但是气力消耗有些高。考虑到太郎与婆婆连携的重要性，一般而言还是使用□・□・△・△比较好。
△・△→○・↓○・↓○
说明：重攻击始动连段。消耗气力高但伤害仅仅比△・△・△高10点。同样考虑到太郎与婆婆连携的重要性，一般而言还是使用△・△・△比较好。
婆婆攻击命中→△・△・△
说明：实战中经常发生的情况。从节约气力的角度出发，建议△・△・△吹飞后立刻再次召唤婆婆，然后再蓄气。
婆婆攻击命中→△・△・△（拘束型援护）→△・△・△
说明：带入援护攻击的连段，伤害相当不错。

幸运超人（ラッキーマン）



基础性能

气力特性	
项目	说明
气槽类型	双气槽
自然回复速度	12/S
蓄气方式	按住R+×快速回复
第一气槽蓄力速度	15/S
第二气槽蓄力速度	15/S

特殊行动	
凶	幸运值降至0
进入凶状态后，招式性能大幅弱化，攻击力大幅降低，气力回复和蓄气速度降低至原本的25%。被击破后，或者幸运值提升回100后恢复通常（大吉）状态	
空中冲刺	空中L
在空中也可以进行冲刺	

必杀技			
ラッキービーム	○（空中可）	耗气40	伤害21
无限射程的单发射击技。发动时先缓缓上升，伤害为1。经过小型UFO折射一次后再攻击锁定目标，伤害为21。激光有少许追踪性能。凶状态下不会出现折射UFO，激光失去射程，伤害保持为1			
ラッキーパンチ	L↑+○	耗气30	伤害12→38
中距离的前进追踪打击技，命中后对手强制倒地。发动时有短暂无敌，前进过程中全程附带打击技当身效果，受到打击技攻击后自动触发反击，伤害大幅提升并吹飞对手。凶状态下失去当身性能，伤害下降为5，发动后自身强制倒地			
おーい、幸运の星ーつ！	R+○（移动可）	耗气80	伤害0
召唤幸运之星光辉，最大可持续15秒，发动中提升幸运值，并缓缓回复红色部分体力。幸运之星召唤中无法做出移动以外任何行动，发动中按下任意攻击键、跳跃键和防御键，或是遭到攻击时，解除召唤状态。凶状态下持续发动6秒以上再解除状态时，回复为通常状态			

超必杀技	
とどめのラッキービーム	胜利爆发状态下点击触摸屏右上
通常状态下为前方中距离范围内锁定目标头顶上出现不可防御的大范围追踪落下攻击，伤害约48。凶状态下攻击判定范围大幅缩小，伤害约22，命中后回复为通常状态	

使用心得

幸运超人的战斗力受状态影响极大，变成凶状态以后简直没法用。为此我们应该先来了解一下幸运超人状态变化的原因。幸运超人有隐藏的“幸运值”设定，登场时为最大值100点。当各种招式攻击挥空

时，将会扣除一定的幸运值，幸运值为 0 时即强制进入凶状态。进入凶状态后，发动必杀技“幸运の星”持续 6 秒，将幸运值加回 100 后可恢复通常状态，不过凶状态下特定招式也有回复幸运值的效果。以下是通常状态时各种招式所影响的幸运值升降，以及凶状态时各种招式的幸运值回复量。

招式	通常状态挥空时	通常状态命中／防御时	凶状态命中／防御时
□・□・□	每 HIT－10	3+3+4	2+2+4
□・□・△	每 HIT－10	3+3+0	2+2+0
△	－15	3HIT+9、2HIT+3、1HIT－1	+10
空中□	－15	+2	+2
冲刺□	－30	全部命中 +5，每少 1HIT 则 －6	全部命中 +3
R+ □	－30	全部命中 +0，每少 1HIT 则 －7.5	+0
R+ △	－30	+5	+35
○	－50	+10	+46
L ↑ + ○	－50	+0／当身成功 +100	+0
超必杀技	－0	+10	+100
R+ ○	发动中的回复量呈阶梯上升，凶状态下持续 6 秒后回复通常状态。通常状态下发动后最快取消约提升 30 点，凶状态下发动后最快取消约提升 2 点		

由表中可见，通常状态下招式挥空损失的幸运值与命中后提升的幸运值根本不成正比，因此比起如何在凶状态下回收幸运值，不如考虑如何不进入凶状态，安定地进行战斗。为此最重要的一点，就是不要挥空招式。特别是两个攻击型必杀技，落空之后损失的幸运值实在太高，更是要小心谨慎。

幸运超人的招式由于动作极具迷惑性，从外观上难以推断其性能，因此与人对战时，对手对这个角色的了解程度会极大地影响玩家应该采取的战斗方式。首先要看对手知不知道“ラッキ－パンチ”的应对方式。这招发动后有一点无敌，追尾性能强，对打击技又有当身判定，命中后又能带入连段。如果对手不懂应对方式，就会陷入出手被反击，逃跑被追上打，防御被削减 40 气力的窘境。正确的应对方式是在幸运超人发动攻击判定前，以侧回避切掉这招的追踪性能。当然知道这一点，并不代表此技就毫无用武之地。因为发动快且有无敌属性，作为对打击技的迎击技也有极佳的表现，在一对二的局面下更是脱困的法宝。而且面对一些侧回避启动速度慢的角色，例如杀老师或一护时，近距离以这招强攻也很有效果。而幸运超人的另一个灵魂技就是范围攻击。他的范围攻击恐怕是本作中最强的范围攻击，判定大（对上空也有判定）、范围广（差不多有 3 个身位的距离）、无敌发生快且持续长，还能带入轻攻击连段，即使被防硬直也很小，彻底是“感觉不对先来一发”的节奏。□・□、空中□和范围攻击被防后，立刻再来一发范围攻击，都能够反制对手的第一时间反击。而“ラッキ－パンチ”→“ラッキ－パンチ”由于能够反制对手的第一时间反击，当对手防住第一发“ラッキ－パンチ”，准备继续防御看情况时，直接追一发范围攻击，十有八九都能直接削掉对手的所有气力，打破其防御。总的来说，幸运超人在面对近身格斗角色时，由于其优异的迎击性能，拥有不小的优势。在对战中应该与队友达成共识，由自己负责偏向格斗系的角色。

若是不幸进入凶状态，与其指望“幸运之星”持续 6 秒恢复还没人来打扰，还不如直接赌一把，以招式攻击来回复。凶状态下的攻击力几乎可以忽略不计，只推荐打 R+ △来快速累积幸运值，三个崩防攻击就能让幸运超人重获新生。而凶状态下的范围攻击变为吹飞效果，虽然无敌持续时间大幅缩短，但发生依旧优秀，可以作为立回的一部分来使用。

超必杀技有短暂发动前准备时间，攻击前空白时间也不长。但有个很大的问题是：他在发动前准备时间竟然不是无敌的！好在只要发动之后，对手还是很难回避的，因此在吹飞对手后，或是直接支援队友时可以一用。另外这个招式在命中空中的对手时会造成即死级伤害，有机会可以想办法用“ラッキ－ビ－ム”命中对手，然后立刻接超必杀技来达成秒杀。

连携攻击始动技
【通常状态】○

连段推荐

□・□・□／□・□・△→R+ □→△
说明：轻攻击始动基本连段。□・□・□比□・□・△伤害低一点，但在回复幸运值方面有一点优势。R+ □的高性能带入连段中也有不错的切断耐性。
□・□・□→△ ×2
说明：比上一套伤害高 5 点左右，回收幸运值也高 5 点左右。不过切断耐性不如上一套。建议只在确定 1 对 1 的情况下用。第二个△拉住摇杆的↑方向出能打得更远。
空中□→ R+ □→□・□・□→ R+ □→△
说明：空中□的位移效果偶尔能起到奇袭的作用，有机会可以试一下。
R+ □／L ↑ + ○→□・□・□→ R+ □→△
说明：崩防攻击和反击技始动的扩展连段。
○→超必杀技
说明：利用连携攻击始动技的高浮空接上超必杀技的即死连段。

阿虏（トリコ）

基础性能

气力特性	
项目	说明
气槽类型	双气槽
自然回复速度	6／S
蓄气方式	按住 R+× 快速回复
第一气槽蓄力速度	10／S
第二气槽蓄力速度	10／S

特殊行动	
进食	R+×，按住可持续
进食中气力加速回复，白色体力部分持续回复。按住 8 秒后进入暴食状态，红色体力部分也会快速回复	

必杀技			
フライングレッグナイフ	○	耗气 30	伤害 15
远程直线射击技，发动快，弹速快			
フライングフォ－ク	L ↑ + ○	耗气 40	伤害 15
远程曲线追踪射击技，发动快，弹速一般，追踪性能超强			
フライングフォ－ク（空中版）	空中○	耗气 40	伤害 15
飞叉的空中版本，特点同上			
钉パンチ	R+ ○（蓄力可）	耗气 20 → 30 → 40	伤害 20 → 30 → 38
近距离多段打击技。伤害和削气能力均随蓄力阶段而提升			
钉パンチステップ	R+ ○蓄力中 L ↑／↓／←／→	耗气 10	伤害 0
钉拳蓄力中的特殊移动			

超必杀技	
100 连ツイン钉パンチ	胜利爆发状态下点击触摸屏右上
二阶段攻击构成的超必杀技。第一阶段是快速 8 连击，伤害 20 左右。对手在站立状态命中或防御第 8 击后，派生第二阶段的百连双钉拳攻击，伤害 40 左右。合计 60 左右的伤害。	

使用心得

阿虏的标准连段以轻攻击起手也能打出 60～70 左右的伤害，连段中的重要构成必杀技“钉拳”也是低消耗，算是一对一特化的单挑型角色。与对手近身周旋时，可以放心大胆用□・□・□去摸，被防无确反，偶尔还可以派生□・□・□・△或“钉拳”来摸奖，摸到就是大伤害。崩防攻击 R+ △也可以带入高伤连段，因此在伤害输出方面是非常有优势的。注意一下在连段中确认正、背向，以及根据场地选择连段构成即可。“钉拳”命中时有短暂的拘束效果，配合高伤害的援护攻击，秒杀对手也不是问题。

但是需要注意的是，阿虏的气力自然回复速度比较慢，而蓄力指令因为硬直时间太大又不能多用，导致高性能的“飞叉”不能过多使用，在增援队友、切断对手连段方面就显得有些缚手缚脚。不用对不起队友，用了自己关键时刻可能没气打连段，这是个需要玩家进行抉择的部分。

超必杀技发动准备时间和攻击前空白时间均为零，用来反击无法立刻防御的对手效果很好。不过需要注意千万不要用来攻击并非站立状态的敌人，否则最后的百连双钉拳无法命中。另外第一阶段攻击中第 6～7 击之间可以用侧回避逃离，而之前的攻击全部防御可以削减掉对手 60 的气力。

连携攻击始动技
△・□／△・△・□

连段推荐

□・□・□・△→冲刺□→△・△→ R+ ○→冲刺□→△・△・△／○
说明 基本连段。由于移动量极大，受地形限制的同时也拥有极高的切断耐性。冲刺□的时机要多多把握。
□・□・□→△・△→ R+ ○→冲刺□→△・△・△
□・□・□→△・△→ R+ ○→○／L ↑○
说明：地形比较坎坷时的连段，前一条时正面命中限定。
R+ △→□・□・□・△→冲刺□→△・△→ R+ ○→冲刺□→△・△・△／○
说明：崩防攻击始动的高伤连段。
冲刺□→ △・△→ R+ ○→冲刺□→△・△・□
说明：同样需要确认命中时的正、反向状态。

FEATURE INFORMATION EXPRESS GUIDE

泽布拉（ゼブラ）



基础性能

气力特性	
项目	说明
气槽类型	双气槽
自然回复速度	6/S
蓄气方式	按住 R+× 快速回复
第一气槽蓄力速度	10/S
第二气槽蓄力速度	10/S

特殊行动	
进食	R+×，按住可持续
进食中气力加速回复，白色体力部分持续回复。按住 8 秒后进入暴食状态，红色体力部分也会快速回复	

必杀技			
ボイスミサイル（地面版）	○（蓄力可／连打可）	耗气 28	伤害 7
远程直线射击技，发动慢，弹速一般。蓄力 2 秒后变为耗气 45，伤害 25 的超远程射击技。连打后最多可连续射出 4 发音弹，轨迹为前方，右侧，左侧，前方，最大耗气量为 45			
ボイスミサイル（空中版）	空中○（蓄力可）	耗气 28	伤害 7
耗气与伤害等同地面版，不过发动速度加快，射程更远。空中版蓄力后变为音弹三连射，全部为直线弹，全中伤害 21，耗气 40			
サンダーノイズ	L↑+○	耗气 30	伤害 21
在上空设置感知型音弹，对手踩到音弹正下方后发动区域攻击，可拘束对手约 3 秒。发动前可推←／→来调整角度，按住↑则提升射程。音弹存在时间约 25 秒			
音壁	R+○	耗气 30	伤害 2
在前方一个身位处制造出可以阻隔大部分飞行道具的音壁。音壁不可防御，且触碰后造成大硬直，同时削减对手 50 气力。音壁存在时间约 15 秒，且最多存在 4 个			

超必杀技	
メテオノイズ	胜利爆发状态下点击触摸屏右上
在正面释放出大范围空对地照射攻击，不可防御，伤害约为 70	

使用心得

泽布拉的行动速度慢，攻击速度也慢，没有二段跳，连段气力消耗大但气力自然回复慢，因此非常不适合主动去靠近对手。他的基本战术应该是跟队友一起行动，然后不断设置必杀技“音壁”来辅助队友攻击兼阻挡敌人的攻势。音壁存在时间长，不可防御且命中回报高，又出硬直又削气，可以说是相当恐怖的必杀技。与队友同时攻击一个目标时，总之先来一发音壁，既可破防，又可一定程度上防止对手切断。而被对手拉出来一对一的情况下，总之先设置音壁，然后在音壁附近伺机而动就是他的基本立回方式。连段基本上可以说只有吹飞后接蓄力音弹这一套，好在性价比还算过得去。感知型音弹“サンダーノイズ”虽然感知范围比较小，但好在可以多个设置，而且存在时间长，命中回报也够大，因此在容易陷入混战的区域，可以先设置一、两个（当然优先级还是比不上音壁）。

超必杀技虽然有发动准备时间和攻击前空白时间，但范围实在太大，即使对手并未处于硬直中，看到特写画面后立刻冲刺也会被扫到一两下。而且全中伤害高达 70，绝对拥有足够的威慑力。这已算得上是非常好用的超必杀技了。

顺便一提，泽布拉的崩防攻击耗气高达 40，但又是接不上任何连段的投技，伤害也并不怎样，建议在战斗中完全封印。

连携攻击始动技
△・□／△・△・□

连段推荐

□・□・△・△／△・△・△→○（蓄力）
说明：高伤基本连段。
□・△→□・□・△・△→○（蓄力）
说明：多打一点输出的连段。
｛□・□→R+○｝×2→□ □・□→R+○→□・□・△・△→○（蓄力）
说明：带入音壁削气的连段。前一套能够削掉 200 气，后一套削掉 100 气兼打伤害。注意两套连段都是正面限定。
□・△→R+○
说明：利用 R+○追地，瞬间削掉 200 气的连段。

则卷阿拉蕾&小吉（则卷アラレ&ガッちゃん）



基础性能

气力特性	
项目	说明
气槽类型	双气槽
自然回复速度	6/S
蓄气方式	按住 R+× 快速回复
第一气槽蓄力速度	15/S
第二气槽蓄力速度	15/S

特殊行动
无

必杀技			
んちゃ炮	○	耗气 60	伤害 22
超远程射击技，发动速度快，伤害为 5HIT 完全命中后数值			
キーン！	L↑+○（按住可）	耗气 50→60	伤害 20
近～中距离的追踪突进撞击，按住后耗气量提升，突进距离大幅提升，命中后将敌人远距离吹飞。收招时或突进途中按△键，则向前方掷出近距离射程的飞行道具，伤害仅为 1。注意这招可以在冲刺中使用			
ガッチャン	R+○（空中可）	耗气 30→40	伤害 8
召唤出小吉跟随在头顶行动。小吉在场持续 10 秒，敌人进入其周身 2 个身位时，发动向前方的电击，命中后敌人进入麻痹状态 2 秒，强制倒地。小吉召唤中再次按下 R+○，可多消耗 10 气力令其向锁定目标前进，射程为远距离，同样在靠近敌人后发起电击			

超必杀技	
地球割り	胜利爆发状态下点击触摸屏右上
不可防御的前、后方直线远距离范围打击技，伤害 65	

使用心得

阿拉蕾从崩防攻击和重攻击始动的连段虽然能打出 4～5 成的伤害，但是气力消耗实在太大，而蓄气速度也很一般，导致她如果不是想跟对手换血的话，就必须非常注意管理气槽。连段不是关键的时刻就不要用气，消耗巨大的“んちゃ炮”更是绝对不能打空。再加上她的攻击中各种远距离吹飞的特性和优秀的冲刺攻击，让她的战术一般定位为队友支援，将其中一名对手吹飞，然后与队友一起对付另一位对手。

一对一的情况下一般不要恋战，赶紧用冲刺□将对手踢飞然后增援队友是最好的。冲刺□的突进距离很长，而且收招时还能通过推摇杆方向来改变攻击方向。被对手近距离纠缠住时会麻烦一点，因为阿拉蕾的范围攻击无敌虽然发生快，但范围一点也不大，无敌与攻击判定发生之间还有间隔，不可过分信任。崩防攻击虽然纵向射程长，但不对应侧回避是一大缺点。轻攻击始动伤害太低，重攻击突进力弱而被躲破绽又太大。总结起来，她面对侧回避性能好的近战对手会非常吃力。既然反正都要被躲，始动技建议全部选择崩防攻击。好在阿拉蕾自身的回避性能也很强，面对冲动的对手也不会太处于下风。

“んちゃ炮”虽然气力消耗量大，但出招快、弹速快、有贯通性能，伤害也还不错，用于切断和突如其来的偷袭都有不错的表现。“キーン！”的撞击最大的特点是可以在冲刺中直接使出，向后方逃跑，看到对手追过来时忽然折返撞飞对手的感觉非常爽。不过注意这招消耗气力也很大，如果发动时气力不够，阿拉蕾就会在近距离停下来，给对手一顿爆揍。“ガッチャン”是小吉对范围内对手发动的电击攻击，但问题在于侦测到对手后发动速度太慢，而且枪口照准补正也很弱，对手稍稍有一些快速移动就会落空，因此就算放在自己身边用作切断，也不是那么方便的。鉴于阿拉蕾蓄气的效率实在不行，这个必杀技大部分时间还是放弃的好。只有在面对乔纳森、拳四郎这种站桩输出的角色面前还有点用处。

超必杀技的射程和范围都还不错，发动准备时间也中规中矩，但裸放的话对手直接向旁边跳起来就能轻松回避，因此作为硬直反击技使用才是正道。

连携攻击始动技
△・□／△・△・□

连段推荐

△・△→△・△→○
说明：地面基本连段。最后带入必杀比第二套△・△・△直接打完伤害高 10 点左右，请根据状况自行判断是抢血还是留气。
R+△→△・△→○
说明：崩防攻击始动连段。由于重攻击放在这个连段中会将对手打成低浮空，因此接必杀○会比其余收尾伤害高得多。注意崩防攻击射程很长，只要命中后锁定圈为黄色，就能打上这套连段。再远一点的话，只能接□・□・△了。

Vita出刊 Vita动态 Vita动作 Vita攻略

R+ ○命中→△・△/R+ △→△・△→○
说明：麻痹状态中用崩防攻击或△・△打回站立状态的连段。
L ↑ + ○收招时飞行道具命中→△・△→○
说明：一般来说会在 L ↑ + ○打出气力破坏时出现这种情况。
空中□（近距离命中）→△・△→△・△→○
说明：不容易命中

孙悟空

基础性能

气力特性

项目	说明
气槽类型	双气槽
自然回复速度	3/S
蓄气方式	按住 R+× 快速回复
第一气槽蓄力速度	30/S
第二气槽蓄力速度	30/S

特殊行动

超级赛亚人	按住 R+× 持续回复至 200 气槽／发动超必杀技命中
超级赛亚人状态下，可使用必杀技瞬间移动龟波气功，冲刺□附带瞬移效果，重攻击蓄力时间减半，气力自然回复速度翻倍。气力归零时解除超级赛亚人状态	
空中冲刺	空中 L
在空中也可以进行冲刺	
瞬间移动	在地面的受创硬直中受到攻击瞬间按 R
在地面受创硬直中也可以发动瞬移型的完美防御	
派生冲／派生跳	□・□・□／R+ □・□・□／R+ □・□・△后按 L/×
特定吹飞招式后按下 L/× 键即可瞬间赶至吹飞的对手面前，在空中时按□・□可进行空中派生攻击。注意派生冲需要消耗 10 气力	
空中回避	一段跳中左摇杆 +R
可以在一段跳后随意做出回避行动，不过耗气量是地面回避的两倍（20）	

必杀技

かめはめ波	○（空中可）	耗气 70	伤害 32
超远程射击技，6HIT 全中后有 30 左右的伤害。空中版伤害为 25 左右。注意距离太远的话虽然能碰到，但会流失大部分伤害			
メテオスマッシュ	L ↑ + ○（空中可）	耗气 60 ~ 138	伤害 30
近距离突进技，命中后触发连续攻击。启动时消耗 60 气，但命中后随着攻击时间延长不断提升耗气量。全中的情况下消耗约 138 左右气槽。带入连段时气槽消耗量降低为 102 左右。另外此必杀技能够在冲刺时、以及空中冲刺下落硬直中按○快速发动			
バニシングカウンター	R+ ○（按住可）	耗气 20	伤害 30
360 度全方位当身技，发动中遭遇对手的近身攻击自动触发反击，同时为悟空惟一的连携攻击始动技。按住时保持当身姿势，并缓缓消耗气力			
瞬间移动かめはめ波	超级赛亚人状态下○后△（空中可）	耗气 140	伤害 30
瞬移至对手两个身位的位置，快速打出龟波气功。瞬间移动后打出的龟波气功只有一次攻击判定。此必杀技为"かめはめ波"的派生必杀技，发动"かめはめ波"时气力若已经属于透支状况，则无法使用瞬间移动版本			

超必杀技

元气玉	胜利爆发状态下点击触摸屏右上
强制变回通常形态，发动不可防御的大范围高空追踪气弹攻击，命中后强制进入超级赛亚人状态。完全命中后伤害为 50 左右	

使用心得

必杀技的气力消耗量极高，但却没有等价于气力消耗量的伤害和性能。通常形态时战斗力非常一般，要在超级赛亚人形态下才能发挥出瞬移攻击的距离优势。但是为了保持超级赛亚人形态，势必要长时间封印高消耗的龟波气功和乱舞必杀技，因此导致连段火力也较弱。好在连段搬运能力较强，因此拥有不错的切断耐性。另外特殊行动"瞬间移动"是悟空的灵魂技能，只要完美防御按得准，在地面受创时同样可以创造出攻击对手的机会。能否用好此招可以说是悟空使用者的分水岭。

悟空的攻击起点是冲刺□・□，命中之后可以带入连段，被防也是有利，可以落地后以轻攻击和崩防攻击进行二择。超级赛亚人状态下，冲刺□发动时会向着锁定对手进行中距离的瞬移，这个瞬移与悟空冲刺的方向没有任何关系，因此可以轻松地实现高质量的打带跑战术。击倒对手后向后方冲刺撤退，如果对手用冲刺跟过来，就以冲刺□瞬移回马枪，没有经验的对手肯定反应不过来。对手不敢随意追过来的话，就可以暂时停步，重新向调整方向再次冲刺攻击；又或是直接前去增援队友。

必杀技"龟波气功"虽然说是超远程射击技，不过太远后伤害损失太大，而且发动慢、弹速慢、伤害不易全中，追踪能力低下，因此除了空中版用在连段收尾以外，基本可以确定封印。乱舞技"メテオスマッシュ"拥有极强的切断耐性，但是高昂的耗气量导致性价比实在太低，再加上带入连段后伤害降低，用来提升关键时刻的瞬间爆发力也无法如愿（还不谈版边和建筑物边命中后经常因对手撞墙而强制中断）。"瞬间移动龟波气功"的瞬移能力听起来是相当不错，但在两者之间的直线距离存在建筑物障碍时，瞬移就会被挡住，完全是吃了系统的亏，而 30 左右的伤害也实在对不起 140 的气力消耗。当身技"バニシングカウンター"的伤害和耗气量性价比非常理想，不过本作中当身类型的必杀技普遍发动较慢，要用好光靠目押反应没用，还得有野兽般的直觉才行。

超必杀技"元气玉"虽说是大范围不可防御，但它的主要问题出在发生速度上：发动准备时间差不多有 1 ~ 2 秒，攻击前空白时间理论上是零，但气弹的下落速度太慢，等于白白给对手空出约 1 秒的时间逃走。就是说只要对手不是处于 2 秒以上的出招硬直中，看到气弹落下后直接冲刺闪开就行了。另外假设就算命中对手，由于伤害方式是二段构成，偶尔也会出现第一段命中，而第二段全部打空的情况，直接损失了伤害的 4/5。而且更为讨厌的是，此招发动时会强制解除赛亚人状态，因此也不能心存侥幸心理拿来摸奖。基本上除了必中的情况（例如对手正在以连段攻击队友，或是被队友或援护控制住），还是不要使用的好。

连携攻击始动技
R+ ○

连段推荐

冲刺□・□→□・□・□→派生跳□・□→空中○
说明：悟空的基本连段，切断耐性高。加上空中○后增加 10 伤害，多消耗 70 气。建议通常状态全部打完，超级赛亚人状态请封印最后的必杀技，以下同。
冲刺□・□→□・□・□→派生跳→空中前回避□→□・□・□→派生跳□・□→空中○
说明：实战常用高级连段，通常情况下一般都打这套。空中前回避□以追地的方式打，然后地面□最快出就行。不过小心墙壁，撞墙后空中前回避□后面就什么都接不上了。
冲刺□・□→□・□・□→派生跳（落地）→ R+ □・□・△→派生跳□・□→空中○
说明：上一套连段始动后确认到撞墙时的妥协连段。
R+ △→前回避□・□・□→派生跳→空中前回避□→□・□・□→派生跳□・□→空中○
说明：崩防攻击后的连技。前回避□要连在一起出，这样其莫名其妙的大硬直效果会将对手打回站立受创状态。
R+ □・□・□→L ↑ + ○ R+ □・□・△→派生跳□・□→空中○
说明：范围攻击后两种必杀技的带入方式，伤害完全相同，前者耗气 120，后者耗气 90。这还不算上前者在版边经常被中断。
【超级赛亚人状态】{□・□→△（最大蓄力）・□・□}×2 →□・□・□→派生跳□・□→空中○
说明：超级赛亚人状态限定连段。难度很高，蓄力要在悟空单脚落地的瞬间按，不成功就是确反。好处是不算最后的必杀技的话，几乎不耗气力。全走伤害大概是 90。想要长期保持超级赛亚人状态的最佳连段。注意对小体型不成立。

贝吉塔（ベジ－タ）

基础性能

气力特性

项目	说明
气槽类型	双气槽
自然回复速度	3/S
蓄气方式	按住 R+× 快速回复
第一气槽蓄力速度	30/S
第二气槽蓄力速度	30/S

特殊行动

超级赛亚人	按住 R+× 持续回复至 200 气槽／发动超必杀技
超级赛亚人状态下，R+ □连打的气弹、以及必杀技"连续エネルギ－弹"连打的射出量大幅提升，重攻击蓄力时间减半，气力自然回复速度翻倍。气力归零时解除超级赛亚人状态	
空中冲刺	空中 L
在空中也可以进行冲刺	
派生冲	□・△／□・□・△后按 L
特定吹飞招式后按下 L 键即可瞬间赶至吹飞的对手面前，在空中时按□・□・□・□可进行空中派生攻击。注意派生冲需要消耗 10 气力	

必杀技

连续エネルギ－弹（地面版）	○（连打可）	耗气 35 → 50	伤害根据攻击命中次数变化
远程范围多弹射击技，每一发能量弹伤害约为 5，命中后被吹飞，因此基本不会全中。最大连打时耗气为 50，增加能量弹数量			
连续エネルギ－弹（空中版）	空中○（连打可）	耗气 40 → 52	伤害 6 → 22
空中版本单发威力大幅降低，不过不会吹飞对手，因此全中的可能性大幅增加			
ビッグバンアタック	L ↑ + ○（空中可）	耗气 80	伤害 38
无限距离的单发射击技。追踪性能虽然弱，但直到发动前都有枪口照准补正，判定范围也很大			
爆发波	R+ ○	耗气 40	伤害 12
周身近距离判定的无敌技			

超必杀技	
ファイナルフラッシュ	胜利爆发状态下点击触摸屏右上
强制变为超级赛亚人形态，发动无限距离的直线贯穿闪光炮。完全命中后伤害约为 60	

使用心得

想来制作组的原意是将悟空制作为格斗类型，而将贝吉塔特化为远程气弹类型。不过由于游戏设定上远程角色本身就占优势，再加上贝吉塔的火力调整似乎有些问题，最后再加上玩家们辛勤地挖掘可能性，导致贝吉塔彻底沦为了一个崩坏角色。因为作为一个远程角色，他的火力实在是太高了。

贝吉塔与悟空最大的区别，就在于他的超级赛亚人化不会引起角色质变。换句话说，他根本不需要保持超级赛亚人状态。这样就使得他的气槽基本不需特意花心思管理，直接用在其高性能的必杀技上就好。“连续能量弹”一般来说只放在特定连段里使用，不用过多考虑，气力消耗量也算得当。“ビッグバンアタック”发动快，判定大，枪口照准补正凶猛，而且还高伤，作为最受欢迎的援护技之一，相信大家对其凶恶之处早已了然。但实际上，“爆发波”才是贝吉塔最凶恶的招式。由于贝吉塔缺失大众范围攻击，因此制作组便给“爆发波”增添了无敌属性，可对于这一招的调整明显不到位：发动速度快，导致无敌时间比一般范围攻击发生更快，经常能够切断对手不少延迟的招式。更恐怖的是，这招被防后不仅没确反，甚至还是贝吉塔有利，可以直接拿轻攻击去抢，简直是毫无责任的近距离神技。

不仅必杀技高人一等，从连段上看，轻攻击始动的招式全部可以拿“爆发波”取消破绽，命中后又都能带入高伤连段，连段完成速度快，位移大，切断耐性也高。赛亚人状态独有的蓄力重攻击派生连段也跟悟空不同，能够接在崩防攻击的后面。这就导致贝吉塔在近、中、远三个距离全部都占据压倒性的立回优位和火力优势。立回方式也很简单粗暴，远处“ビッグバンアタック”，近处“爆发波”。近身时有机会就轻攻击或崩防攻击起手打高伤连段。超必杀技不仅杀伤力高，即使防御也能迅速削掉对手所有气槽并成功造成伤害，出手速度也快，在中远距离一旦有一点点硬直就完全无法回避。好在发动准备时间差不多有 1 秒，一对一有防备的情况下还是无法命中的。不过用来偷袭正在与队友纠缠的另一人的话，简直威武到极点。超级赛亚人状态下的空中○连打也是援护队友的神技，拘束时间长、伤害高，有队友帮忙的话也可以减少落地被敌人队友攻击的风险。

连携攻击始动技
R+□・△ /R+□・□・△ / R+□・□・□・△

连段推荐

空中□→□・□・□・△→派生冲□→L ↑ +○
说明：基本连段。
｛□・□・□→空中□｝×2 →□・□・□・△→派生冲□→L ↑ +○
说明：地面多打两个循环的基本连段。空中□要原地跳出，且尽可能快。
R+ △→前回避□・□・□・△→派生冲□→L ↑ +○
说明：崩防攻击后的简单连段。
【超级赛亚人状态】R+ △→△（最大蓄力）・△・△・△・○（最大连打）
说明：超级赛亚人限定高伤连段。对小体型角色不太稳定。

弗利萨（フリーザ）



基础性能

气力特性	
项目	说明
气槽类型	双气槽
自然回复速度	3/S
蓄气方式	按住 R+× 快速回复
第一气槽蓄力速度	30/S
第二气槽蓄力速度	30/S

特殊行动	
空中冲刺	空中 L
在空中也可以进行冲刺	
派生跳	□・□・□ / 冲刺□・□后按 ×
特定吹飞招式后按下 × 键即可瞬间赶至吹飞的对手面前，在空中时按□・□・□可进行空中派生攻击	

必杀技			
デスビーム	○（空中可，蓄力可）	耗气 70 → 80	伤害 8 → 42
无限射程的直线射击技，弹速快，但无追踪性能。虽然能贯通敌人，却不能贯通障碍物。随着蓄力时间伤害也会提升，地面版最大蓄力时间约 4 秒，空中版最大蓄力时间约 2 秒，蓄力后伤害暴增。另外空中版最大蓄力耗气减少为 75。注意气力不够 70 时不能蓄力			
大地烈斩	L ↑ +○（空中可）	耗气 30	伤害 12
无限射程的斩击二连发，弹速一般，但追踪性能还不错。			
生かしては归さんぞ	R+○	耗气 50	伤害 28
近～中距离的不可防御射击技，命中后将敌人拘束在半空 6 秒并造成爆炸伤害。拘束中按○可提前引爆，最快引爆拘束时间约 2.5 秒。拘束中弗利萨亦不可行动，不过即便受到攻击，拘束也不会解除			

超必杀技	
デスボール	胜利爆发状态下点击触摸屏右上
远距离的不可防御抛物线落下气弹，伤害约 42	

使用心得

弗利萨是比贝吉塔更注重于特化远距离战的角色，同时也是本作中除超必杀技外惟一没有无敌技的角色。他的基本战术是一对一中以低空 R+ □与对手纠缠，靠连段吹飞对手后抽空以最大蓄力的空中“デスビ－ム”来支援队友，并在队友的配合下尽量制造出二对一的有利状况。下面来详细分析。

首先看看通常技方面，弗利萨没有□・△/□・□・△这一类的混合连携，取而代之的是他能在空中使用范围攻击 R+ □。空中的 R+ □没有无敌属性（当然他连地上版本的范围攻击也没有无敌属性），是远程的枪口照准高补正三连射击技。地面上的□・□・□是他的连段始动技，但是被防后有确反，因此一定要出□・□・□・× 的操作来派生跳，然后快速出空中 R+ □来消除破绽，即使被防也只是小不利，没有确反不说还能打对手抢招。为此□・□・□→派生跳→空中 R+ □这套操作一定要按成习惯。□・□・□→派生跳被防后，算准对手要继续防御时，还可以不出招，低空落地后用 R+ △崩防攻击来破防，这个套路靠反应是应对不了的。而且低空 R+ □不仅能消除破绽，由于不耗气力、枪口照准高补正和远程的特性，用来牵制和切断对手的连段也是非常合适的。崩防攻击 R+ △对应侧回避，在近距离战中是值得依靠的招式，命中后接上“生かしては归さんぞ”，与此同时切换目标确认同伴的情况，也是基本套路。

“デスビ－ム”不蓄力的话，伤害不够看，优点仅仅只是快和无限射程而已。不过蓄力后伤害暴增，因此用空中 2 秒的满蓄力版来增援队友是弗利萨的王牌经典战术。最佳增援时机有两个，一是将自己的对手击破后，立刻调转枪头来一发；二是连段中用□・□・□吹飞对手后，派生跳的同时切换目标然后立刻射击。两个时机各自有利有弊：前者限制条件高，但胜在安全，且有充足的时间来确认队友的状况、周边的环境（“デスビ－ム”不能贯通障碍物）和回复气力。后者需要快速确认自身的气力残量，而且为了不被确反需要快速取消，几乎没有时间确认其他要素，因此在障碍物较多的场地中不太容易生效，还会损失对自己对手造成伤害的机会，但胜在全场机会多多。当然在赛点状况下，对方有一名角色血量明显较少时，强行采用后一种时机攻击也是不错的选择。“生かしては归さんぞ”是半空中的拘束技，一般在连段收尾中带入。发动中弗利萨遭到攻击，又或是配合队友的连携攻击后即可自由行动，拘束目标也不会提前解放。因此在命中之后，要习惯性地将锁定目标切换至另一个角色身上：此时如果遭到攻击（援护攻击或对手的切断），立刻就能跟队友形成二对一的状况；若是队友恰好发动连携攻击始动技，就可在没有干扰的情况下，打出一套完整的连携攻击伤害。因此跟弗利萨组队时，一定要有意识地多多使用连携攻击始动技。“大地烈斩”虽然消耗相对较低，但发动后弗利萨的硬直极大，很容易被对手偷袭，伤害也不够看。用于切断的话已经有空中 R+ □在发挥作用，因此尽量封印这招吧。

超必杀技是远距离的不可防御抛物线落下气弹，但完全没有追踪性能，判定范围也比较小，就算是对手站着不动也很难完全砸中。不仅发动准备时间太长，对近距离也没有判定，就连做为硬直反击技都不合格，因此完全封印为好。

连携攻击始动技
R+□・△ /R+□・□・△ / R+□・□・□・△

连段推荐

□・□・□→派生跳（落地）→ R+○
说明：地面轻攻击始动基本连段。
｛□・□・□→派生跳（落地）→□｝×4 →□・□・□→派生跳（落地）→ R+○
说明：轻攻击始动循环连段。派生跳落地后的□需要最快出。中途撞墙的话直接以 R+○收尾即可。

□・□・□→派生跳（切换锁定目标）→空中○（最大蓄力）
说明：利用□・□・□长时间受身不能性质的支援队友连段。派生跳→切换锁定目标的间隔越短，遭到确反的可能性就越低。
△/R+△→R+○
说明：重攻击和崩防攻击后的连段。

漩涡鸣人（うずまきナルト）

基础性能

气力特性

项目	说明
气槽类型	双气槽
自然回复速度	6/S
蓄气方式	按下R+×3秒后，当前气力翻倍
第一气槽蓄力速度	–
第二气槽蓄力速度	–

特殊行动

仙人模式	通常状态下R+○
仙人模式下，主动行动消耗气力减少，通常攻击可派生出影分身攻击，可使用必杀技"真・风遁・螺旋手里剑"。仙人模式持续30秒，仙人模式下输入R+○，或气力归零时解除仙人模式	

必杀技

螺旋丸	○（空中可）	耗气50	伤害18
原地蓄力1秒后发动的中距离突进打击技，地面版侧向追踪性能强			
风遁・螺旋手里剑	○蓄力（空中可）	耗气60	伤害28
原地蓄力3秒半后发动的中距离突进打击技。相比螺旋丸突进力更高。空中版气力消耗提升至65			
真・风遁・螺旋手里剑	仙人模式下○蓄力后△（空中可）	耗气50	伤害33
将手里剑丢出去的远程直线射击技，命中后产生暴风。追踪性能无			
影分身の术	L↑+○	耗气40	伤害2
制造出单独行动的影分身攻击锁定目标。影分身在场上最多只能存在1人，靠近锁定目标后自动发动3连击，命中后对手陷入大硬直并强制倒地			
仙人モード	R+○	耗气30	伤害0
进入仙人模式。详细见上文"特殊行动"			

超必杀技

九喇嘛モード	胜利爆发状态下点击触摸屏右上
进入九喇嘛模式，攻击模式变化，必杀技只有○发动的"螺旋丸"和○蓄力发动的"真・风遁・螺旋手里剑"	
尾兽玉	九喇嘛模式下点击触摸屏右上
近～中距离不可防御的单发暴风射击，伤害55左右	

使用心得

不出意外的话，鸣人应该是本作最难用的角色了。连段伤害不突出，招式性能不好，各方面表现几乎都在平均水准线以下，打起来感觉特别憋屈。崩防攻击不能带入连段。范围攻击虽然发动快，但伤害太低也是软肋。在缺少有效拥有威慑力的破防手段的前提下，一对一时首先就处于绝对的不利。通常状态连段不下血，必须先进仙人模式才有看头。但是蓄气方式可放不可收也很危险，自然回复速度也不算快，导致难以维持关键的仙人模式。好在仙人模式下有不耗气的高伤连段，算是惟一的救赎。

"螺旋丸"和"螺旋手里剑"共同的缺点是蓄力时间太长，加上耗气量和伤害不成正比，建议完全封印（这种招式最起码也该加上不能防御的特性才对啊）。"螺旋手里剑"的射击版本虽然伤害相当不错，但追踪性能弱、可以防御不说，就连射程也不够长，拿来偷袭敌人有时候都力不从心。惟一的优点也就只剩下高空射击难以被切断了。鸣人惟一可用的必杀技只有"影分身术"，不过因为场上最多只能存在1个影分身，导致在使用其他影分身表现的招式时会导致场上影分身消失掉，例如崩防攻击、范围攻击、所有空中攻击都属此类，这一点需要玩家注意。

建议使用鸣人时，应该首先保证自己时刻处于仙人模式下。仙人模式下不仅招式破绽较小，行动消耗气力也会减少，而且连段伤害会是原本的两倍。连段始动用□・□，被防不仅没有确反，被防还可以立刻侧回避，闪掉对手的第一时间反击。开启仙人模式的方法除了远离敌人开启和连携始动技开启外，还可以在通常状态□・□・△命中后强行开启。进入仙人模式后，所有的气力都用来保持模式，不要用必杀技来浪费气力。

发动胜利爆发后，先稍微等一拍子，确保队友不是用超必杀技来打第一时间反击后，再开启九喇嘛模式。九喇嘛模式下虽然招式的判定和速度增强了很多，不过连段严重缺失，伤害大幅下降，建议只用来放尾兽玉的超必杀技。超必杀技可以接在高性能的R+□后面。

连携攻击始动技

△・□/△・△・□/【仙人模式】△・□・□・□/【仙人模式】△・△・□・□・□

连段推荐

□・□→L↑+○→△・△・□
说明：通常模式下的基本连段。鸣人连段的收尾正常情况下大都选择连携攻击始动技，浮空的时间可以用来开仙人模式或蓄力。
□・□→L↑+○→空中△→□・□・□・□
说明：伤害比上一套高一些，需要抢血时用的连段，不过气力消耗很多。
【仙人模式】□・□・△・△・△→△・△・□・□・□
说明：仙人模式下的不耗气基本连段。
【仙人模式】□・□→L↑+○→空中△→□・□・△・△・△→○
说明：仙人模式下的极限输出连段。螺旋丸在影分身三下打完后再出。
【九喇嘛模式】R+□/R+△→超必杀技
说明：超必杀技连段。

宇智波佐助（うちはサスケ）

基础性能

气力特性

项目	说明
气槽类型	双气槽
自然回复速度	6/S
蓄气方式	按下R+×3秒后，当前气力翻倍
第一气槽蓄力速度	–
第二气槽蓄力速度	–

特殊行动

无

必杀技

火遁・豪火球の术	○（空中可）	耗气30	伤害8
远距离缓慢追踪大火球。地面版本发动时输入L↓则变为对空火球			
千鸟	L↑+○	耗气40	伤害15
中距离突进技，命中后触发麻痹状态，可继续追加攻击			
万华镜写轮眼・天照	R+○（按住可）	耗气40	伤害5
距离无视不可防御追踪技。只要锁定对手就必定命中。此必杀技命中后会大量削减对手的气力。按住不放的话，佐助持续消耗气力保持攻击，对手气力持续下降，体力超缓慢下降。发动途中佐助不可进行其他行动，发动结束时产生1秒左右的巨大硬直			

超必杀技

须佐能乎	胜利爆发状态下点击触摸屏右上
召唤须佐能乎覆盖全身，攻击模式变化，自身处于无敌状态	
须佐能乎・炎遁・加具土命	须佐能乎状态下点击触摸屏右上
不可防御的单发远程射击，伤害50左右	

使用心得

尽管必杀技的伤害并不高，可佐助却是实质上的超强角色，究其原因是普通技有着崩坏级别的高性能。佐助的空中△是丢出风魔手里剑的中距离射击技，手里剑弹速超快、横向判定大，几乎无法利用横向回避闪过，用来切断对手的攻击是极为强力的。手里剑命中之后硬直极大，落地后可以继续接上△，然后带入高伤连段。而且由于是空中过来的攻击，距离掌握得当，让手里剑刚好擦过对手头顶的情况下，还能直接破坏防御，可谓异常凶恶的连段始动技。

接下来介绍一下他的地面攻击，一句话概括就是"性能崩坏"。范围攻击R+□只有一击判定，持续时间段短不容易被抓空隙，而且是360度周身攻击判定。命中之后对手进入麻痹状态，可以接上R+△带入连段。崩防攻击R+△是横向攻击判定，攻速又快，只要放出来，在地面几乎无可回避（防御当然也会被破防），而且直接可以带入重攻击连段，使得这个始动技变得极其无解。轻攻击始动的连携□・□・△・△在面对正常体型角色时，会快速穿越到对手身后，利用非正面无法防御的系统直接攻击对手背部，造成无法防御的近身破防连段。重攻击始动的连携△・△・□不仅可带入各种连段作为输出，被防御时其气力削减值也非常恐怖，可以将对手200的气力全部打空。

各种连段在结尾处都可以带入"千鸟"来追加伤害。千鸟的威力虽然不算高，但能够将对手麻痹在原地，非常方便带入援护攻击。在远距离靠近对手时，先放一发"豪火球"可以有效地制造先手攻击。无视距离的"天

FEATURE INFORMATION EXPRESS GUIDE

照”更是凶恶的伎俩，残血补刀能力凶残不说，按住不放时扣气能力超过对手的蓄气能力，光这招就能逼得那些远距离射手不得不主动靠近过来，在确定二对一时的切断能力也是顶尖级别。超必杀技“须佐能乎”状态下自身无敌与超广泛的攻击范围完全就是碾压时间，更别提“加具土命”发动时凶残的暴风范围和追踪能力，弹速又快，只要在中距离发动就必中，可谓本作中最恐怖的超必杀技之一。

连携攻击始动技
△・△・△

连段推荐

空中△→△・△・□→L↑+○
说明：佐助连段的基本形态。注意最后的千鸟之后可以再追加一个千鸟，不过第二发的威力会大打折扣。
R+□→R+△→△・△・□・□
说明：利用范围攻击的反击性能始动的连段。
□・□・△・△→L↑+○
说明：轻攻击起手时的连段。

宇智波斑（うちはマダラ）



基础性能

气力特性

项目	说明
气槽类型	双气槽
自然回复速度	6/S
蓄气方式	按下R+×3秒后，当前气力翻倍
第一气槽蓄力速度	—
第二气槽蓄力速度	—

特殊行动

无

必杀技

火遁・豪火灭却（地面版）	○（按住可）	耗气25→52	伤害13→38
近～中距离的前方范围持续射击技。按住不放可持续至气力耗尽为止，单次最大伤害为38			
火遁・豪火灭却（空中版）	空中○（按住可）	耗气32→60	伤害10→38
一段跳高度的前下方45度范围持续射击技。按住不放可持续至气力耗尽为止，单次最大伤害为38			
木遁・树界降诞	L↑+○	耗气50	伤害0
在对手脚下出现不可防御的树干攻击，有发生保证，命中后拘束对手约4秒，期间任何招式无法将对手吹飞或使其倒地			
うちは返し	R+○（按住可）	耗气40	伤害21
对打击技的当身技，按住后缓慢消耗气力。命中后吹飞			

超必杀技

天碍震星	胜利爆发状态下点击触摸屏右上
三段派生攻击。第一段为从锁定目标头顶落下的不可防御陨石攻击，伤害约为20。陨石落地后派生第二颗陨石落下爆炸，伤害约为42。最后产生第三段的大范围暴风攻击，伤害约为10。全部命中的话合计约72的伤害	

使用心得

由于《火影》系角色蓄力系统不方便，再加上斑的重攻击也要耗气，导致他成为了一个极度缺气的角色。虽然一对一时其重攻击广泛的攻击判定能带来一些优势，但连段耗气量过大，攻击完毕后很容易因为缺气而被对手反抓一套，因此总体来说他还是偏向于辅助风格更为有利。4人区域混战时，“豪火灭却”的大范围判定和拘束能力相当优秀，很容易将前来切断的敌人也一起捕捉住，制造出绝对有利的单方面输出时间。“树界降诞”从耗气量来说不容打空，因此建议还是带入连段中，保证命中后制造出队友输出与自身回气的时间。当身技“うちは返し”性能比较一般，偶尔用一下可以，不要太过依靠。

立回阶段，建议与同伴一起行动比较有利，方便制造出“豪火灭却”和“树界降诞”命中后的优势。平时也多用重攻击来弥补同伴的破绽与攻击范围。△・△・△与△・△・□的伤害相同，确认重攻击命中后派生△・△・△打出连携攻击始动技，可以争取到更多的时间。而△・△・□则拥有横向范围上的优势，只是命中后有利时间较短，需要斟酌使用。如果被对手单独抓出来陷入一对一的局面，凭借追踪性能强的崩防攻击，以及命中后的高伤连段R+△→L↑+○也可一战。范围攻击虽然判定够大，但无敌时间与攻击判定之间存在空白时间，有被连续攻击打断的风险，因此建议尽量封印。

超必杀技虽然是直接从对手头上出现，但因为发动准备时间和攻击前空白时间都很长，因此很容易被对手躲过。当然从高伤的优点来看，不至于到不许用的地步，但发动的时机需要多多研究。最好是配合援护来使用。

连携攻击始动技
△・△・△

连段推荐

□・□・□・□
说明：自动必杀技连段。虽然伤害并不够看，但因为“豪火灭却”有持续判定，在混战中有卷入另一个对手的可能性，因此值得推荐。注意这套命中后对手不会倒地，斑微微有利。
冲刺□→□・□・△→前回避△・△・△
说明：地面连段的基本型。别看都是普通技，光是前回避△・△・△这个指令就消耗了接近40的气。
冲刺□→○按住（连击数20左右时松开）
说明：混战区用连段。“豪火灭却”的大范围判定和长时间持续很容易将两个对手一起卷入。
冲刺□→L↑+○→□・□・△→□・□・△→前回避△・△・△
说明：高伤连段。连段中带入“树界降诞”的好处在于即使斑的攻击被切断，“树界”也能拘束一名对手，队友还可以继续输出。
R+△→L↑+○→□・□→□・□・△→前回避△・△・△
说明：崩防攻击始动的连段，20气就可以打。注意因为崩防攻击后“树界”拘束位置会有偏差，因此第一循环只能打□・□。

小杰（ゴン）



基础性能

气力特性

项目	说明
气槽类型	双气槽
自然回复速度	6/S
蓄气方式	按住R+×快速回复
第一气槽蓄力速度	15/S
第二气槽蓄力速度	15/S

特殊行动

念回复	按住R
在防御行动中，气力会按照3/S的速度回复	

必杀技

ジャジャン拳	○	耗气30	伤害0
进入猜拳架构，可以派生出三种攻击方式。猜拳架构中输入方向，可以以小跳步移动。进入猜拳架构的瞬间，可以用小跳步移动取消硬直			
ジャジャン拳「グー」	猜拳架构中○	耗气0	伤害30
不可防御的近距离打击技			
ジャジャン拳「チョキ」	猜拳架构中△	耗气0	伤害20
中距离的横向范围射击技，命中后对手强制倒地			
ジャジャン拳「パー」	猜拳架构中□	耗气0	伤害15
远距离的直线射击技，没有追踪性能			
念コントロール・硬	非“硬”状态下L↑+○	耗气10	伤害0
2.5秒蓄力时间后发动，攻击力提升至通常状态的140%，防御力降低至95%。状态持续28.5秒，气力归零或“硬”状态下再次输入L↑+○则恢复通常状态			
念コントロール・坚	非“坚”状态下R+○	耗气10	伤害0
2.5秒蓄力时间后发动，防御力提升至通常状态的160%，攻击力降低至80%。每次防御消耗10气力，按住防御时气力缓缓消耗，对来自任意方向的可防御攻击无敌，轻、重攻击第一击附带霸体。状态持续28.5秒，气力归零或“坚”状态下再次输入R+○则恢复通常状态			

超必杀技

浑身のジャジャン拳「グー」	胜利爆发状态下点击触摸屏右上
近距离突进打击技，伤害约5，命中后派生第二段攻击，伤害约47。合计伤害为52左右	

使用心得

小杰是特化了一对一性能的角色。他的连段非常简单也非常暴力，实战中只使用轻攻击始动的□・△和□・□・△去攻击即可，被防也没有破绽。平时主要依靠“坚”的高性能进行战斗，由于“坚”状态下的防御面对所有可防御的攻击都是无敌，不会产生防御硬直和被削减气力的情况，因此在面对各种强力绕背破防和削减气力压制的角色时，拥有极强的韧性。再利用“坚”状态下轻攻击初段带霸体的性能，甚至可以做到防御后强行插入对手的攻击连携中的神技，对于对手来说绝对是噩梦（注意霸体只对“不浮空的轻攻击”生效）。而想要主动破防时，崩防攻击好歹还是可以带入一个小连段的。“硬”状态的话，防御上没有优势，但攻击力绝对可观，在特别需要抢攻的情况下不妨试试。

其余的攻击型必杀技因为都不

是瞬间发动，移动不方便且无法对空，因此都不建议裸放。顶多也就偶尔在□或□・□后面用防御不能的“グ－”来偷一下。超必杀技第一段命中后可以受身，第二段攻击怎么都打不中，简直就是笑话，彻底封印没得说。

连携攻击始动技
△・□／△・△・□

连段推荐

□・□・△／□・□・□→△・△・△／△・△・□ □・□・△／□・□・□→○前小跳步○
说明：地面基本连段。带入必杀比不带入必杀伤害只高一点点，但完成速度快，切断耐性高了不少。注意有高低差的时候请不要带入必杀，因为前小跳步遇到从高到低落下会解除猜拳架构。
R+□／R+△→△・△・△／{□→○前小跳步○}
说明：范围攻击与崩防攻击始动的连段。
□・□・△／□・□・□→○前小跳步△→○前小跳步○
说明：虽然耗气量十分不划算，但姑且是关键时刻抢血用的连段。

奇犽（キルア）

基础性能

气力特性	
项目	说明
气槽类型	双气槽
自然回复速度	6/S
蓄气方式	按住 R+× 快速回复
第一气槽蓄力速度	15/S
第二气槽蓄力速度	15/S

特殊行动	
念回复	按住 R
在防御行动中，气力会按照 3/S 的速度回复	
电光石火	按住 L ↑ + ○蓄力 4 秒／发动超必杀技
电光石火状态下，主动行动消耗气力值全部降低。状态持续最多 30 秒，气力归零后解除状态	

必杀技			
落雷	○（空中可）	耗气 30	伤害 18
跳起来发动空对地的大范围持续射击技，命中后敌人陷入麻痹状态			
疾风迅雷	L ↑ + ○按住后放开，或敌人进入感应范围内	耗气 35	伤害 20
发动时周身出现小范围半圆形领域，按住○可保持领域。放开○或敌人进入感应范围内后，立刻发动打击技			
电光石火	L ↑ + ○蓄力 4 秒后	耗气 45	伤害 0
进入电光石火状态，参照“特殊行动”说明			
念コントロール・绝	R+○	耗气 40	伤害 0
进入隐身状态。隐身状态下，对手无法锁定自己，但自己的气力也不会增长，且防御力下降。隐身最多持续 20 秒，期间做出任何攻击行动后隐身解除			

超必杀技	
飞雷震	胜利爆发状态下点击触摸屏右上
近距离打击技，发动后强制进入电光石火状态，伤害约 50。	

使用心得

奇犽的连段自由度极高，几乎任何招式始动都能带入大伤害连段。轻攻击始动的连段伤害超过重攻击始动，而且可以先打□・□・□・□的自动连段，再来思考接下来要怎么连。连段途中拘束能力强，带入“落雷”的部分有很高的切断耐性（用近身攻击来切断的对手往往被一起电到）。最为恐怖的是，因为“绝”的存在，他想要起手简直再轻松不过。这些要素都保证了其角色强度足以傲视群雄。

不过由于他的回避能力弱，因此应该尽量避免自身陷入守势。一对一时应该多用带有无敌，距离也够远的 R+□来起手，即使不中也不会遭到确反。□・□・□会被大众范围攻击确反，要尽量避免多按，只用□・□来试探进攻就好。无确反的冲刺□和发动速度快的 R+△不妨多用。另外可以的话，熟练掌握他的完美防御，也是一种不错的连段起手方式。当然，最保险的方式还是在“绝”中隐身行动。

超必杀技虽然伤害和判定很一般，可以防御还没有追踪性能。但由于没有发动准备时间和攻击前空白时间，因此作为抓硬直的反击技来说还是非常好用的。超必杀技发动后送电光石火状态也是一个福利。另外由于发动速度快，也可以接在各种连段始动技后面当做连段使用，例如 R+□、R+△、冲刺□、□・□・□和○后均可。

连携攻击始动技
△・□／△・△・□

连段推荐

□・□・□・□→L ↑ + ○
说明：简易基本连段，伤害也还可以。不想动脑筋的时候就用这套。
□・□・□・□→冲刺□→△・△・△→空中○→□・□・△
说明：上一套的进化版，威力大幅提升。实战中大都使用这一套。
□・□・□・□→冲刺□→R+□→□・□・□・□→冲刺□→△→L ↑ + ○
说明：轻攻击始动的最大伤害连段。R+□的部分要回身走两步才能连上。要求至少 80 气才能使用。
空中□／冲刺□／R+△→△・△・△→空中○→□・□・△ 空中□／冲刺□／R+△→R+□→□・□・□・□→冲刺□→△・△・△→空中○→□・□・△
说明：另外几种始动技后的连段。后一套中 R+△→R+□的部分难度很高，需要多多练习。
{冲刺□→R+□→□・□・□・□}×2→L ↑ + ○
说明：冲刺攻击始动的最大伤害连段，同样要求至少 80 气才能使用。
完美防御→R+□→□・□・□・□→冲刺□→R+□→□・□・□・□→L ↑ + ○
说明：奇犽的完美防御是反击型，因此可以带入这套连段。

黑崎一护

基础性能

气力特性	
项目	说明
气槽类型	双气槽
自然回复速度	12/S
蓄气方式	按住 R+× 快速回复
第一气槽蓄力速度	15/S
第二气槽蓄力速度	6/S

特殊行动	
虚化	按住 R+× 持续 3 秒，待一护念完第二句台词出现特写（3 秒）
虚化状态下，必杀技“月牙天冲”可以连发，必杀技“天冲乱舞”消耗气力降低至 40，必杀技“弧月斩”消耗气力降低至 20，地面瞬步不消耗气力	
空中冲刺	空中 L
在空中也可以进行冲刺	
瞬步	特定攻击触碰到对手的瞬间推动左摇杆
利用瞬步取消掉攻击收招动作的特殊行动，可向四个方向任意移动。可取消点为□・□、□・□・□、□・△、□・□・△、□・△・△、□・□・△・△、△、△・△、△・□、△・△・□、空中△、R+○、虚化状态下地面○	

必杀技			
月牙天冲	○（空中可）	耗气 10	伤害 5
超远程射击技。启动慢但弹速快，出招时带有枪口照准补正			
连续月牙天冲	虚化状态中○连打（空中可）	耗气根据发动方式变化	伤害 5
月牙天冲 3 连发，总共耗气 30。地面版本可额外消耗 10 的气力，追加威力减半的派生 3 连发。连续利用瞬步取消后，可无限重复派生追加 3 连发			
天冲乱舞	L ↑ + ○（空中可）	耗气 60	伤害 20
中距离瞬移打击技，命中后派生乱舞攻击。空中版会配合对手所处高度突刺			
弧月斩	R+○	耗气 30	伤害 10
近距离挑空攻击。发动时附带一瞬无敌，攻击判定出现快，可带入空中连段			

超必杀技	
最后の月牙天冲「无月」	胜利爆发状态下点击触摸屏右上
不可防御的无限射程的纵向斩击，对上空有判定。命中后对手即死，攻击结束后自灭	

使用心得

一护的定位是崩防能力超强的强力攻击角色。由于没有大众性能的回避，使得一护在被对手压制的时候十分被动，因此在对峙阶段一定要抢先攻击。一护最佳的破防手段是拥有极高诱导能力的空中△，出招时能够自动捕捉锁定对手的位置进行攻击。在跳过对手头顶时使用的话，能够制造出瞬间打背破防的效果，然后直接带入连段。抢快的时候可以用□・□・△去摸，确认命中就带入弧月斩，被防就利用瞬步取消掉硬直。冲刺□→弧月斩也是常用的连段始动。由于弧月斩起手带一瞬无敌，在近距离跟人拼招时很大几率能够胜出，可以多加利用。

必杀技“月牙天冲”虽然威力不高，但弹速够快，耗气也少，作为远距离骚扰技能十分优秀，有事没事就可以来一发。虚化之后的连续月牙在削减气力方面效果十分好，六连发全部防住可以削减 180 的气力。不过月牙在放出以后没有追踪性能，因此在对手有防备的情况，就不用连发了。“天冲乱舞”在虚化之前气力消耗与伤害比例不太划算，而且面对部分角色的体型还有可能打空，因此除了需要抢血的时候，不太建议使用。

超必杀技“无月”其实单看基本性能还算不错：发动准备时间差

不多有1～2秒，攻击前空白时间只有半秒左右，射程又是无限。但是在攻击前空白时间中没有枪口照准补正，斩击的横向判定也太小，对手只要没有处于原地硬直中，哪怕是在连段当中有一点横向位移，都会导致斩击落空。而且这招发动后自灭的特性导致使用代价急剧加大，所以实在算不上是好用的超必杀技。一定要用的话，建议看准对手的原地硬直，或是事先使用拘束型的援护攻击将对手固定住。另外小编偶尔遇到过被无月命中后依然残血未死的情况，目前原因未明。还有如果是在双方都处于赛点，用无月以命换命的情况下，请千万不要对星矢和拉奥使用。这两人的特殊性能会使得一护先一步自灭。

连携攻击始动技
△・□／△・△・□

连段推荐

□・△／□・□・△→R+○→瞬步（前）→空中△・□→□・□・△・△
说明：地面轻攻击始动的基本连段。
△・△・△→L↑+○
说明：重攻击始动的简易连段。
△・△→瞬步（前）→□・△→R+○→瞬步（前）→空中△→瞬步（左／右）→空中△・□→L↑+○
说明：重攻击始动的高伤连段。
空中△・□→R+○→瞬步（前）→空中△・□→□・□・△・△
说明：高效率破防后的基本连段。最后的□・□・△・△可以换成L↑+○来抢血。
空中△・□→R+○→瞬步（前）→空中△・□→□→△・△・□
说明：空中始动后实战连段。
R+○→瞬步（前）→空中△→瞬步（左／右）→空中△・□→R+△
说明：直接弧月斩起手的可虚化连段。也可以用作争取增援的时间。

蓝染惣右介



基础性能

气力特性

项目	说明
气槽类型	双气槽
自然回复速度	12/S
蓄气方式	按住R+×快速回复
第一气槽蓄力速度	15/S
第二气槽蓄力速度	6/S

特殊行动

空中冲刺	空中L
在空中也可以进行冲刺	

必杀技

缚道の六十一 六杖光牢	○（空中可、蓄力可）	耗气40	伤害5→18
不可防御的远程射击技，弹速快，命中后拘束对手3秒。最大蓄力10秒后，命中拘束时间提升至10秒，伤害提升至18。拘束状态受到吹飞攻击后强制解除			
破道の九十 黑棺	L↑+○（蓄力可）	耗气50	伤害15→50
无视距离、出现在锁定目标脚下的范围射击技。最大蓄力17秒后，攻击范围扩大且不可防御，伤害提升至50			
缚道の八十一 断空	R+○	耗气20	伤害8
在前方两个身位处制造出可以阻隔大部分飞行道具的断空壁。断空壁触碰后被吹飞，同时削减对手30气力。断空壁存在时间20秒，且最多存在4个			

超必杀技

崩玉从属	胜利爆发状态下点击触摸屏右上
以自身为中心的360度范围攻击，伤害约52。攻击发动后强制进入崩玉从属状态。该状态下不可发动超必杀技，所有主动行动消耗气力值全部降低。胜利爆发时间结束后解除崩玉从属状态	

使用心得

蓝染的“断空”和泽布拉的“音壁”拥有类似的性能，因此立回方式也大同小异。首先放出“断空”，然后在周围游走寻找攻击机会。但与泽布拉不同的是，蓝染的远距离不可防御的射击技“六杖光牢”无论是打辅助还是出其不意地破防牵制都很好用，因此随时可以发起犀利的攻势。不断在“断空”周围游走，抽空放个“六杖光牢”或“黑棺”进行牵制摸奖，让对手不能忽视你的存在，但却又拿你没有太好的办法。这样的角色作为敌人，确实是比较难缠的。

蓝染轻攻击始动后的连段火力也不容忽视，即使陷入无“断空”的一对一局面，也不见得就非常不利。平时尽量以□・△作为始动技，即使被回避破绽也不大，还有可能利用突刺后位于身后的攻击判定命中对手。崩防攻击始动的连段在没人打扰的情况可以打出相当不错的伤害，当然简单暴力防切断的连段也有。范围攻击倒是性能不算太好，主要还是无敌时间发生得太慢。另外他的冲刺□有一定的追踪效果，但惯性移动距离也很大，想要带入连段，应该多多练习以掌握其判定距离。

超必杀技没有发动准备时间和攻击前空白时间，范围也相当优秀。命中后可以带入重攻击连段，也间接提升了实际伤害，作为抓对手硬直的反击技还是非常好用的。要说缺点的话，就是发动后必定进入崩玉从属状态，该状态下无法发动第二次超必杀技。

连携攻击始动技
△・□／△・△・□

连段推荐

□・△／□・□・△→○→△・△・□／△・△・△
说明：地面轻攻击始动的基本连段。完成速度快，一般实战中多数打这套。
□・△／□・□・△→○→空中□→（R+△）→△・△・□／△・△・△
说明：上一套连段的高级版。伤害提升不少，但被切断的危险性也提升了不少。空中□要先向前走到对手面前，再原地起跳落下时攻击。注意R+△后面接□・□・△的话，第二段弱攻击会被防御，接□・△的话，强攻击有可能被完美防御。
R+△→△・△・□／△・△・△ R+△→○→空中□→（R+△）→△・△・□／△・△・△
说明：崩防攻击始动连段。
冲刺□（命中后与对手处于近距离／命中后位于对手正面）→△・△・□／△・△・△ 冲刺□（命中后与对手处于近距离）→○→空中□→（R+△）→△・△・□／△・△・△
说明：由于冲刺□惯性移动距离极远，因此一定要好好掌握射程，尽量达成每次命中后都在对手附近。
○（远距离命中）→冲刺□→△・△・□／△・△・△
说明：冲刺□要算准距离。
超必杀技→△・△・□
说明：超必杀技命中后的连段，如果队友配合的话，可以达成即死。

男鹿辰巳&小贝鲁（男鹿辰巳&ベル坊）



基础性能

气力特性

项目	说明
气槽类型	双气槽
自然回复速度	6/S
蓄气方式	按住R+×快速回复
第一气槽蓄力速度	15/S
第二气槽蓄力速度	15/S

特殊行动

回避取消	特定攻击触碰到对手的瞬间推动左摇杆
利用回避动作取消掉攻击收招动作的特殊行动，可向四个方向任意移动。可取消点为△・□和△・△・□	

必杀技

魔王の大晚餐会	R+○	耗气40	伤害0
发动后进入大晚餐会状态，其余两个必杀技得到强化。（注意并没有像官方说明的那样在气力回复方面带来优势。）大晚餐会状态持续至气力归零或男鹿被击破为止			
魔王の咆哮（地面版）	○	耗气40	伤害8→15
近～中距离直线射击技。大晚餐会状态下伤害提升			
魔王の咆哮（空中版）	空中○	耗气40	伤害6→10
空对地小角度射击技。大晚餐会状态下伤害提升			
魔王の烙印（烙印）	L↑+○	耗气20	伤害0
放出不可防御、无追踪性能、中距离射程的蝇王纹。蝇王纹触碰到对手后，对手进入烙印状态（一个烙印）。大晚餐会状态下，蝇王纹射程倍增，对手接触蝇王纹时进入强化烙印状态（三个烙印）。烙印状态除了受到派生爆炸后解除外，还能通过男鹿气力归零、击倒男鹿或自身被击破来解除			
魔王の烙印（引爆）	烙印状态中L↑+○	耗气20	伤害16→38
当场上有对手处于自身制造的烙印状态下时，L↑+○指令变化为近身打击技，伤害为5。该打击技命中处于烙印状态下的对手时，对手将受到蝇王纹的派生爆炸伤害，并解除烙印状态。强化烙印状态中受到蝇王纹的派生爆炸伤害会提升			

超必杀技

连锁大爆杀	胜利爆发状态下点击触摸屏右上
发动后解除大晚餐会状态，并进行二段攻击。第一段攻击为向前方放出两纵列包夹对手的蝇王纹，发出不可防御的爆炸将对手向后弹飞，伤害约18。第二段攻击为蝇王纹的尽头出现巨大空对地光柱，命中后伤害约50。总伤害合计约68。	

使用心得

由于重攻击始动的连段有超高伤害，连段途中搬运能力强也自然提升了切断耐性，崩防攻击又可以带入重攻击连段，使得男鹿一般定位为一对一单挑型角色。男鹿发挥稳定的话，一般都是两套重攻击

连段就能带人走。如果选择上印收尾，一重一轻也可以收人头。烙印虽然对重攻击始动连段的伤害有所提高，但其真正的价值，还是在于让轻攻击摸到后的回报大幅提升。因此一般来说除非对手的残余血量真的很少，否则在连段的最后都应该选择上烙印。

男鹿的范围攻击虽然攻击范围极小，但无敌发生极快，可以带入重攻击连段，总的来说算是分在优秀的那一类别中。□・□・△和空中□摸奖被防后，都能立刻用范围攻击来反制对手的第一时间反击。崩防攻击是将小贝鲁投掷出去，虽然对应侧回避，但因为是射程不够长的射击技，遇到突进能力强的招式时，经常会发生回避之后却因距离不够而打不中的情况，需要玩家想办法克服。另外崩防攻击紧贴对手时使出的话，会接不上重攻击，这个时候就老老实实上个烙印吧。完美防御是第一时间反击的招式，但持续时间长，攻击距离稍短，偶尔会有命中以后却无法发生拘束效果的情况。但总的来说还是很好用，属于男鹿的生命线之一。另外他的空中□的攻击距离需要玩家多多使用来熟悉，简单地说，一段跳与二段跳的攻击距离是相同的，而后跳反向踢的距离是最近的。

“魔王の大晚餐会”因为发动有很大的破绽，因此一般只能躲起来或者在击破对手之后使用。虽然男鹿不要这个也能打，但不得不说还是加了更具效率，特别是烙印的强化非同一般。“魔王の咆哮”虽然贯通属性不错，但威力和射程对不起耗气量，不在大晚餐会状态下时建议完全封印。而即使在大晚餐会状态下，空中版也最好不要用，否则落下来就是等对手的确反。“魔王の烙印”之前也说过，其实最主要的作用就是加强轻攻击始动的回报，以及瞬间爆发力。由于男鹿的循环连段在高低差显著的地形（那美克星，天雷响针斗场）中特别受影响，因此在这类场地时，还是尽早打烙印引爆来保证最低伤害比较好。虽然上烙印通常等于浪费一次连段机会，不过基本上还是划得来的。

超必杀技发动准备时间很短，攻击前空白时间也很短，但狭小的横向判定使得没有硬直的对手简简单单侧回避一下就能闪过。而且因为弹飞距离的限定和各种其他因素，使得伤害最高的光柱基本上也打不到，所以还是老老实实封印地好。如果硬要使用，请保证对手位于离自身 10 个身位左右的位置。

注意男鹿的重攻击始动连段，一定要是△・□而不能是△・△・□。△・△・□累积的 Down 值比△・□要高出很多，如果始动错误，后面的循环连段请自觉少打一个循环。如果是带入引爆烙印的连段，更是要做好打不完伤害的觉悟。另外目前确认部分角色在被印上烙印时，使用特定招式能够消除烙印，例如户愚吕使用“指弹”，悟空使用“龟派气功”，阿纲使用“X バーナー”等等。这是 BUG，请节哀顺变。

连携攻击始动技
□・△・△／□・□・△・△

连段推荐

连段
R+□／R+△／完美防御→L↑+○（烙印）
说明：简单、稳定、安全的上印连段。
空中□／R+□／R+△／完美防御→｛△・□→回避取消（前）→冲刺 3 步后起跳→空中△｝×2→△・□→回避取消（前）→向前走 4 步后前跳→最速空中□→L↑+○（烙印）／□・△・△
说明：实战高伤上印连段。上印收尾至少是 6.5 成体力，□・△・△收尾至少是 7.5 成体力。上印的话，就算是满体力开打，之后抓个轻攻击始动也能直接打死了。注意如果△・□按成了△・△・□，中间就只能少打一个循环。
【通常状态】空中□／R+□／R+△／完美防御→｛△・□→回避取消（前）→冲刺 3 步后起跳→空中△｝×2→△→L↑+○（引爆）→最速空中□→L↑+○（烙印）／□・△・△
说明：实战高伤引爆连段。伤害约比上一套高 1 成。
【大晚餐会状态】空中□／R+□／R+△／完美防御→△・□→回避取消（前）→冲刺 3 步后起跳→空中△→□・□・△→L↑+○（引爆）→最速空中□→□・△・△
说明：大晚餐会状态下，因为 Down 值累积更快，因此中途就不能打循环了。伤害达到惊人的 9.5 成。基本上收尾没有用烙印的必要了。
｛△・□→回避取消（前）｝×3→□・□・△・△／｛□・□・△→L↑+○（引爆）｝
说明：撞墙时因为吹飞距离发生变动的的妥协连段。在回避取消（前）的步骤就要开始确认距离。
□・□・△→L↑+○（引爆）→向前走 1 步后前跳→最速空中□→L↑+○（烙印）／□・△・△
说明：轻攻击始动的引爆连段。□・△・△收尾打 5 成体力。
△・□→胜利爆发→超必杀技
说明：带入超必杀技的连段。不过不确定因素实在太多，基本上属于耍帅用。

拳四郎（ケンシロウ）



基础性能

气力特性	
项目	说明
气槽类型	双气槽
自然回复速度	3/S
蓄气方式	按住 R+× 快速回复
第一气槽蓄力速度	30/S
第二气槽蓄力速度	30/S

特殊行动	
点穴	特定招式命中后
对手陷入麻痹状态，然后强制吹飞，受到 5 点伤害	

必杀技			
北斗百裂拳	○（连打可）	耗气 65→80	伤害 10→30
近距离的直线连续打击技，判定范围内有吸引效果。乱打部分命中后，吹飞后 6 秒对手进入点穴状态			
天破活杀	L↑+○后○	耗气 30	伤害 20
输入指令后进入天破活杀架构，架构持续中为 360 度打击技当身技。当身触发或输入○后发动近～中距离的直线范围射击技。命中后对手强制倒地。架构中按 × 可快速解除架构			
北斗残悔拳	R+○	耗气 40	伤害 12
不可防御的近距离打击技。命中后 4 秒对手进入点穴状态			

超必杀技	
无想转生	胜利爆发状态下点击触摸屏右上
进入无想转生状态，回避动作发生变化，轻、重攻击始动技变为南斗水鸟拳	
无想の一击	无想转生状态下点击触摸屏右上
无想转生状态下的近距离高速突进技，命中后折返形成二段打击，伤害约 65。发动后强制解除无想转生状态	

使用心得

拳四郎是个纯粹的近战角色。（忘掉“天破活杀”吧……）他的特点就是绝大多数的攻击都能把对手打跪下，然后追加重攻击带入“百裂拳”的高伤连段。冲刺攻击、崩防攻击和空中□都是非常棒的始动技，只要没人打扰，摸到就是 50% 体力。“百裂拳”中带入援护攻击的话，即死级伤害也不在话下。一对一时主要靠□・□和崩防攻击摸奖，□・□・△距离太近有点危险，很容易被回避，尽量封印。崩防攻击对应侧回避，发动速度也不错，是主力始动技。空中□主要用于回避对手地面招式后反制，当然也可以从冲刺跳来作为奇袭使用。范围攻击的性能太弱，主要问题在于无敌时间发生太慢，而且和攻击判定之间还有间隔，几乎就不能用。所以拳四郎在防守方面要多下一点功夫。

“百裂拳”是伤害主要来源，虽然耗气量高，但还是要连打到最大追求伤害。乱打部分命中后的点穴效果在接下来的攻防阶段会为立回带来优势。“天破活杀”虽然射程比目测中要远，但发动速度实在是硬伤，直接忘掉的好。“残悔拳”由于射程问题，基本上不可防御的功效都由崩防攻击来代替，充其量也就在高伤伪连中发挥一下效果了。所以实战中基本只依靠“百裂拳”来打。当然如此一来，气力必然就经常透支，因此在情况不太危险时，拳四郎还是应该尽量多蓄气。

超必杀技“无想转生”是少有的能令角色锐变的变身技。虽然不加攻不加防不减耗气量，但该状态下的通常攻击始动技“南斗水鸟拳”和回避行动带有超长时间的无敌，利用回避靠近对手后用轻攻击始动连段，几乎可以无视对手的一切招式，令拳四郎压倒性地处于优势。“无想の一击”可以带入连段之中，发动前准备时间、攻击前空白时间均为零，算是相当优秀的超必杀技了。

连携攻击始动技
△・△・□・□

连段推荐

连段
△・△・□→○（最大连打）
说明：拳四郎连段的基本构成。其他所有连段几乎都是带入这套来做收尾。
□・□→○（最大连打）
说明：轻攻击始动的标准连段。
冲刺□／R+□・□・□／R+△／空中□→△・△・□→○（最大连打）
说明：冲刺攻击、范围攻击、崩防攻击和空中攻击后的基本连段。重攻击拉住摇杆↑方向比较容易连上。
R+□・□・□／空中□→R+○→R+△→（点穴状态）→○（最大连打）
说明：严格来说，R+○→R+△的部分是断连的，可以用完美防御回避。不过这套伪连一来命中后伤害够高，二来就算被完美防御回避掉，后面的点穴状态也能中断对手的反击。因此有机会且气力在 50 以上的话，不妨抱着赌博心态打一下。

点穴状态→○（最大连打）
说明：点穴状态后的麻痹吹飞可以用百裂拳吸回来，伤害相当不错。
△・△・□→○（最大连打）→胜利爆发状态→△・△・□→○（最大连打）
说明：利用胜利爆发状态取消硬直的超高伤连段。实战中意外地经常会遇到这种情况，千万别放过。
【无想转生状态】△→超必杀技
说明：无敌攻击始动的超必杀技连段。

拉奥（ラオウ）



基础性能

气力特性

项目	说明
气槽类型	双气槽
自然回复速度	3/S
蓄气方式	按住 R+× 快速回复
第一气槽蓄力速度	30/S
第二气槽蓄力速度	30/S

特殊行动

点穴	R+○命中后
对手发生爆炸，然后强制吹飞，受到5点伤害	
我が生涯に一片の悔い无し	对手还差1格WIN槽胜利时，自身被击破
被击破瞬间进入无法行动的特殊状态，全程无敌，持续7秒后死亡。在7秒内仍被系统视为存活	

必杀技

北斗刚掌波	○（空中可）	耗气 50	伤害 22
中距离直线贯通射击技，弹速快，有枪口照准补正			
斗气放出	L↑+○后任意攻击键	耗气 20→∞	伤害 37
输入指令后消耗20气力，在周身形成带攻击判定的护罩。护罩最多持续5秒半，持续过程中可防御技保持无敌，气力匀速消耗。护罩展开5秒半，输入攻击键或气力归零后，向前方放出近距离打击技			
新血愁	R+○	耗气 50	伤害 24
不可防御的近距离投技。命中后6秒对手进入点穴状态			

超必杀技

天将奔烈	胜利爆发状态下点击触摸屏右上
向前方放出中距离直线持续射击技，两段伤害合计约78。对手防御的情况下，第一击必定破防，第二击造成约40伤害	

使用心得

作为一个力量型角色，拉奥的连段带入方式并不优秀。崩防攻击虽然好歹能接连段，但攻击持续时间太长，难度也有点高，切断性太低。范围攻击虽然无敌发生比较优秀，但后面只能跟个扫地的“刚掌波”，伤害不如人意。冲刺攻击接“刚掌波”属于伤害聊胜于无的级别。结果值得一看的只有□・△，好歹摸到能带个半血连段（当然也有被完美防御和侧回避的风险）。

那么拉奥的灵魂技究竟是什么呢？答案是“北斗刚掌波”和完美防御“无想阴杀”。“刚掌波”射程较远，可对空，弹速快，伤害也不错，作为牵制技相当出色。拉奥主要就靠这招切断敌人的攻势，以及牵制直冲过来的对手。当对手开始忌惮“刚掌波”后，就可以出其不意地用□・△去打了。拉奥的完美防御“无想阴杀”则是本作中最强的完美防御技，不仅是瞬间反击，命中后对手处于大硬直，还可以简简单单地带入半血连段。毫不夸张地说，拉奥用得好不好，全看完美防御按得准不准。

“斗气放出”其实按性能来说相当厉害，不是特定破防招式的话还真拿它不好办，攻击派生威力也够高。但一发动就要用掉全部气槽，确实有些浪费了。一对一时对手看到发动就开始逃跑，二对一时气不如留着放“刚掌波”。“新血愁”接在连段中威力比“刚掌波”要高很多（算上点穴的伤害），不过一来正面限定需要确认，二来命中后对手离自己太近不太容易逃脱，三来切断耐性比“刚掌波”低。因此实战中还是要根据情况与“刚掌波”来择一使用。

“天将奔烈”有发动前准备时间，攻击前空白时间很短，看上去像是标准的反击用超必杀技。但谁能想到，这招在特写画面结束之后，竟然全程都没有无敌时间！如果像其他人那样拿来反击对手的攻击硬直，那么在说完台词后就会被对手一拳揍趴下。虽然不至于完全不能用，但也算是相当弱的那一类超必杀技了。

连携攻击始动技
□・□・△

连段推荐

□・△→冲刺□→△・△→○/R+○
□・△→前回避→△・△→○/R+○
说明：轻攻击始动基本连段。对小体型的角色打背时前一套有可能打不上，换成后一套比较保险。收尾时正面限定可接“新血愁”，伤害有所提升。
R+△→□・□・□・□
说明：崩防攻击始动连段。要点是崩防攻击命中后一直拉住摇杆的↑，待拉奥走4步后立刻开始攻击。
完美防御→△・△→○/R+○
说明：拉奥的完美防御是瞬间进行反击的“无想阴杀”，可以立刻带入连段，实用性超高。
R+□/冲刺□→○
说明：范围攻击和冲刺攻击始动。能接总比不能接好。
□・△→冲刺□→R+△→超必杀技
说明：超必杀技连段。当然也可以直接从R+△始动。

波波波（ボ-ボボ）



基础性能

气力特性

项目	说明
气槽类型	双气槽
自然回复速度	6/S
蓄气方式	按住 R+× 快速回复
第一气槽蓄力速度	30/S
第二气槽蓄力速度	–

特殊行动

蓄气加速	体力不足50%时按住 R+×
蓄气的速度提升25%	

必杀技

鼻毛激烈拳（地面版）	○（按住可、移动可）	耗气 60	伤害 15
向锁定目标缓慢移动的持续移动打击技，中途可用左摇杆调整前进方向，最后向着锁定目标发动吹飞攻击。按住后气力缓缓消耗，延长移动打击的时间			
鼻毛激烈拳（空中版）	○（按住可）	耗气 60→70	伤害 8→15
空对地的连续打击技，中途可用左摇杆调整攻击角度，最后向着锁定目标发动命中后强制倒地的攻击。按住后气力消耗提升，延长连续打击的时间			
ボンタン投げ	L↑+○（按住可）	耗气 40	伤害 8→18
中距离连续射击后，最后派生一段远距离连携攻击始动射击技。发动速度快，全程枪口照准补正，可对空。按住后中距离连续射击时间延长，最长可达11秒，伤害也相应提升			
しみったれブル－ス	R+○	耗气 50	伤害 8
首领八奇朝锁定目标发动连续乱打攻击，最后发动吹飞攻击。首领八奇攻击期间，波波波可自由行动，能够使用L↑+○和R+○以外任意招式。攻击中用到首领八奇时，连击会立刻中断			

超必杀技

鼻毛横丁	胜利爆发状态下点击触摸屏右上
以自身为中心的360度近距离射击技，伤害约48	

使用心得

超越齐木楠雄，登榜近距离杀手第一位的男人。虽然自身的伤害输出不算高，但立回方面有着毁灭级别的优势。对手逼近自身时，总而言之先发动“しみったれブル－ス”，超长的连续攻击拘束时间、超高的气力削减量，以及波波波可以独自行动的优势，可以说完封所有近距离角色。与队友在一起的时候，就以“ボンタン投げ”做中距离攻击，可以完全阻止对手的全部行动，当然气力也是全部削得干干净净。气力不够的时候，总之先放出“しみったれブル－ス”然后蓄气就好了。超必杀技有发动前准备时间，没有攻击前空白时间。伤害虽然略显不足，但范围够大且可以追加连段，因此作为反击技还算好使。实战中，做出除上文以外的任何行动基本上都是放水。

想要对付波波波，首先一对一是绝对不可取的行动，一定要两人从不同方向进行夹击。硬要说的话，波波波的弱点就是攻击持续时间长且范围不算大，因此在对应一个对手时，容易被另一个对手切断。话虽如此，不过对方的队友当然也不是傻子，因此总的来说还是非常难打。小编个人认为，波波波是本作中的最强角色。

连携攻击始动技
△・△・□・□/L↑+○

连段推荐

R+○→（蓄气约40左右）→△・△・△/△・△・□・□
说明：最常用到的连段。重攻击始动时往前走两步，从首领八奇的背后把对手推出去打。
冲刺□→□・□・□・□/□・□→L↑+○
说明：冲刺攻击始动连段。
△・△→○
说明：虽然基本上都以△・△・□・□来攻击，不过偶尔混战中还是用得到的。
超必杀技→△・△・□・□
说明：超必杀技始动连段。

黑神目泷（黑神めだか）



基础性能

气力特性	
项目	说明
气槽类型	双气槽
自然回复速度	6/S
蓄气方式	通常状态下按下 R+× 快速回复，乱神模式下按住 R+× 快速回复
第一气槽蓄力速度	15/S
第二气槽蓄力速度	15/S

特殊行动	
乱神模式	通常状态下按下 R+× 约 6 秒后出现特写
乱神模式下攻击力提升，可以利用 R+X 快速蓄气。气力归零时解除乱神模式	

必杀技			
暗器・注射器乱れ打ち	○	耗气 30	伤害 5
多段远程射击技。启动慢，弹速一般，上下追踪性能较高。命中后对手进入气力消耗加剧状态。主动消耗（使用必杀技、范围攻击、崩防攻击、回避等等）为原本的 4 倍，被动消耗（防御中被削减气力，对手使用削减气力的招式）为原本的 2 倍，持续 20 秒			
黒神ファントム	L ↑ + ○（按住可）	耗气 20	伤害 40
中距离突进技。发动时自损 10 体力。发动速度慢，突进速度快。按住不放可延迟突进时机			
言叶の重み	R+ ○（按住可）	耗气 30	伤害 1
防御不能的周身大范围压制技。在范围内地面的对手全部进入无法行动的无防御状态，并扣减 40 气力。按住不放可增加持续时间和扣减气力的次数，最多扣减 120 气力			

超必杀技	
黒神ファントム乱神モード Ver.	胜利爆发状态下点击触摸屏右上
乱神模式下的远距离高速突进技，命中后折返形成二段打击，伤害约 65	

使用心得

黑神目泷的特性从必杀技上就可以看出，主要是限制对手的气力。远距离尽量多以“注射器”去牵制和切断对手，命中之后对手将在 20 秒以内气力消耗受到极大限制，自然也从侧面提升了我方立回上的优势。混战之中用“言叶の重み”，运气不错的话可以将两个对手都限制起来，先让队友带走一个，自己抓走另一个，就可以获得全面优势并安全打完一套连段。中距离想要切断正在攻击队友的对手的时候，不妨裸放“黒神ファントム”，伤害高达 40 不说，整套攻击的完成速度快，切断性相当不错。

一对一的情况下目泷的性能虽然不算超强，但也说不上弱。中距离抢攻的时候以冲刺□或空中△来始动较好。近距离周旋的时候利用“言叶の重み”来固定对手，然后以轻攻击带入连段。对手如果起跳来攻击，可以先回避一下再以轻攻击抓其落地。如果对手的空中攻击追踪能力很强，要么先以后回避拉开距离，要么直接以空中△来迎击。连段结尾时的“黒神ファントム”由于伤害修正，基本上都是 1 ：1 换血的情况，要不要用来抢血就具体情况具体分析了。

超必杀技“黒神ファントム乱神モ－ド Ver.”是先强制进入乱神模式，再进行二段高速撞击。撞击部分无发动准备时间和攻击前空白时间，威力又够大，算得上是非常好用的超必杀技。不过如果玩家在发动时没有进入乱神模式，那么首先会强制进入乱神模式，然后再进行撞击。变身和撞击之间约 1 秒的等待时间就给了对手回避的时间。另外如果场地上高低差比较严重，那么折返的第二次撞击很可能会强制停住，因此要尽量选择在平地上发动。

另外目泷面对部分角色时，需要在连段中确认命中的正面还是背面，以改变接下来的连段。

连携攻击始动技
△・□/△・△・□

连段推荐

冲刺□→△・△→L ↑ + ○
说明：安定的高伤连段。建议冲刺□命中后向前走一步再接△，以对应小体型角色的背向命中。
□・□・□→△・△→L ↑ + ○ □・□・□→○/△・□/L ↑ + ○
说明：轻攻击始动的标准连段。部分小体型角色的背向命中接不上第一条，只能改成第二条代替。
{□・□・□→空中△}×2 →□・□・□→△・△→L ↑ + ○
说明：难度极高的高伤连段。空中△必须要最速。部分小体型角色的背向命中接不上。
R+ ○→超必杀技
说明：乱神模式下限定的超必杀技的简单连段。
冲刺□→ R+ ○（1HIT）→□・□・□→△・△→L ↑ + ○（最快按 R 取消）→□→□・□・□→△・△→L ↑ + ○
说明：超高伤连段。R+ ○往前走几步再出，保证距离跟得上后面的轻攻击。L ↑ + ○的取消一定要最快，标准是几乎看不见特写画面，否则后面的□・□・□的部分连不上。单独的一个□是将对手在空中打回站立状态。由于连段构成较长，所以只在确定不会有人打扰的情况下使用。

浦饭幽助



基础性能

气力特性	
项目	说明
气槽类型	双气槽
自然回复速度	12/S
蓄气方式	按住 R+× 回复
第一气槽蓄力速度	15/S
第二气槽蓄力速度	6/S

特殊行动	
无	

必杀技			
灵丸	○（空中可）	耗气 30（地面）/5（空中）	伤害 10
远程射击技。启动快，弹速快，但追踪能力弱。地面版可移动射击，蓄力可。空中版射击后在落地前不能进行任何行动。地面版原地连打可进行最多 4 连射，要求气力在 90 以上。移动射击版和连射最后一击有击飞效果			
特大灵丸	○蓄力 3 秒	耗气 40	伤害 40
超远程射击技。蓄力时可移动，保持蓄力时缓缓消耗气力			
ショットガン	R+ ○	耗气 40	伤害 20
近距离多段射击技			
灵光弹	R+ ○蓄力 0.5 秒	耗气 70	伤害 3
不可防御近距离打击技，命中后强制倒地。当气力不足 70 时，无法打出此必杀技，会强制变为“ショットガン”			

超必杀技	
极大灵丸	胜利爆发状态下点击触摸屏右上
伤害约 75 的无限距离射击技	
魔族化	胜利爆发状态下倒地
变身为魔人状态，冲刺攻击可追加一下□，气力消耗大幅降低，不可发动超必杀技“极大灵丸”。魔人状态中不受任何伤害，但胜利爆发状态结束后自灭	

使用心得

由于轻攻击始动的连段能够轻松干掉半血，因此幽助基本上只要以轻攻击抢招或打确反就行，万一被防也可以在□・△・△后补一发“ショットガン”来大量削气，或是用灵丸来回避确反。面对以侧回避来躲闪幽助轻攻击的对手，直接以 R+ △的崩防攻击应对即可，此招为投技，拘束时间长，横向追踪能力高，伤害也达到 20 左右，性价比还算不错。这个游戏因为视角的问题，很难应对从头顶发起的攻击，因此空中△除了用作连段收尾外，从头顶直接偷袭对手效果也很不错。

立回方面，远距离的灵丸单发弹速快，准备时间短，用来牵制和切断对手非常合适。在没有对手在附近的时候，随时以灵丸支援队友乃幽助的职责。“ショットガン”如上文所言一般用来削气，又或是在连段中想要避免对手切断时快速进行输出。灵光弹同理。特大灵丸一般只在击倒一人后用来偷袭正在跟队友缠斗的敌人，因为准备时间太长，追踪性能也完全没有提升。另外想要快速输出的话，确认能命中后直接灵丸连发打光气力问题也不大，因为幽助的自然回复速度快，且与其蓄气速度相差无几，整场战斗基本不需要做 R+× 这个操作。

胜利爆发状态下的极大灵丸虽然威力爆表，但均有发动准备时间和攻击前空白时间，同时进入发射姿势后没有枪口照准补正，还可以防御，因此对于有防备的对手来说基本不可能命中。同时魔族化可以说是幽助的一大隐患，一旦强制倒地一次就等于必定丧失一条命，如果是有经验的玩家，看到幽助进入胜利爆发状态后，必定会想办法使其强制倒地。因此一般情况下幽助不要主动提议进入胜利爆发状态，队友提议时也要仔细斟酌可行性。当队伍中有幽助在时，作为队友的一方应该也多多考虑下自己超必杀技的实用性，不要白白害死幽助。

连携攻击始动技
△・△・□

连段推荐

□・△・△→△・△・□→空中△
说明：基本高伤连段，伤害分布比较平均，即使被切断也不会因为没打出高伤部分而可惜。
□・△・△→ R+ ○（蓄力）→△・△
说明：70 气以上时，快速输出的防切断连段，伤害集中在灵光弹的部分。
□・□・△・△→○（连打）
说明：混乱中不小心多点了几个□时的妥协连段，一口气射光气力来保证伤害吧。
R+ □・□→□・△・△→△・△・□→空中△
说明：以无敌性能迎击冲刺攻击或不好回避的单发攻击时用到的连段。

飞影



基础性能

气力特性	
项目	说明
气槽类型	双气槽
自然回复速度	12/S
蓄气方式	邪眼状态下按住 R+× 回复
第一气槽蓄力速度	15/S
第二气槽蓄力速度	6/S

特殊行动	
邪眼	通常状态下 R+×/通常状态下○发动后
邪眼状态下，可使用 R+× 蓄气。刀身攻击全部变为炎杀剑形态（刀身射程提升，攻击力提升）。攻击时削减气力值提升。邪眼状态持续 8.5 秒，气力归零后解除	

必杀技			
邪王炎杀剑	○（空中可）	耗气 10	伤害 5
近距离快速突进横斩。发动后强制进入邪眼状态			
高速斬り	L↑+○（空中可）	耗气 20	伤害 18
中距离追踪范围型斩击。在攻击范围内瞬移至锁定目标身边进行攻击			
邪王炎杀炼狱焦	R+○（空中可）	耗气 50	伤害 20
近距离连续攻击派生高浮空吹飞，连携攻击始动技。注意空中版的攻击方向为水平，并非向下			

超必杀技	
邪王炎杀黑龙波	胜利爆发状态下点击触摸屏右上
前方范围型持续射击技。伤害根据命中次数决定（7 连击伤害为 42），一般来说伤害在 40～50 左右	
邪王炎杀黑龙波吸收	黑龙波发动中点击触摸屏右上
黑龙波吸收持续时间中强制进入邪眼状态，受到攻击则进入无法行动的无敌状态，持续至胜利爆发状态结束为止	

使用心得

飞影是近、中、远距离，全方面性能都处于中上水准的强力角色。招式强力却不崩坏，连段的强度也很适中，所有角色如果都制作成飞影的强度，这游戏玩起来就很爽了。言归正传，飞影虽然是万能角色，但小编推荐还是将其角色定位为“一对一中将对手击退，然后快速增援队友”的类型。这一类角色通常是一对一能力较弱，在二对一或混战中更能发挥强度。但飞影的一对一实力也相当可观，并不比其二对一和混战中的表现差劲。

基本上飞影的主动攻击都以□・□→○的连段始动。“炎杀剑”耗气少，削减对手气力达 50，硬直又几乎没有，发动后还能进入强化的邪眼状态。但是因为“炎杀剑”的伤害很低，光靠这招打半天也下不了血，因此始动时如果确认到□・□命中，反应得过来的话就应该立刻转为□・□・△的派生，然后带入连段。连段用“高速斬り”和“炼狱焦”收尾伤害都相差无几，不过“炼狱焦”能够制造出更多增援队友的时间，代价是气力消耗很高就是了。范围攻击的性能非常好，无敌时间长且为两段攻击，能够无视完美防御，被防也没有确反。在邪眼状态下还能带入连段，非常值得信赖。空中□能够带入连段，而且攻击判定比看上去要广阔得多，因此也是立回中、特别是跳回避攻击后反击时的重要始动技。而空中的“高速斬り”发动快，攻击距离长，可以用来跳回避后反击，也可以抓对手的起跳和冲刺，非常好用（实战中也可以适当混入空中的“炎杀剑”，用来牵制想要防御“高速斬り”后等着打确反的对手）。崩防攻击在近距离发动时带突进，且对应侧回避，也是值得依靠的破防招式。

吹飞对手，增援队友的情况下，冲刺→起跳→空中“高速斬り”是救场神技。速度快、判定大、距离远，在正被连段命中的队友眼中看来，简直就如同天神下凡一般。而且因为“高速斬り”低消耗的缘故，可以毫无顾忌地使用。因为是二对一，也基本不用怕被防后被的确反。

超必杀技有很长的发动准备时间，因此主要还是用于作为反击技使用。算上之后的连段的话，伤害也还不错。

连携攻击始动技
R+○

连段推荐

□・□・△→△・□×2→L↑+○
说明：轻攻击始动基本高伤连段。△・□因为是强制倒地，可以往前走两步再接第二个△・□。
□・□・△→△・□×2→前回避→R+○
□・□・△→△・□→△→R+○
说明：伤害比上一套高一点点，不过气力消耗很多，主要用于争取援护队友的时间。前一套是伤害最大化，不过偶尔会被地形所影响。后一套牺牲一点点伤害，却稳定很多。后面连段中所有的△・□→L↑+○部分，都可以置换成△→R+○。
△・△・□→△・□→L↑+○
说明：重攻击始动连段。
【邪眼状态】R+□→□・□・△→△・□×2→L↑+○
说明：邪眼状态下的范围攻击在命中对手后硬直会加大，因此可以带入连段。
R+△→□・□・△→△・□×2→L↑+○
说明：崩防攻击连段。
超必杀技（7 连击）→黑龙波吸收→△・□×2→△→R+○
说明：利用超必杀技的强制倒地效果形成的连段。

户愚吕



基础性能

气力特性	
项目	说明
气槽类型	双气槽
自然回复速度	12/S
蓄气方式	按住 R+× 回复
第一气槽蓄力速度	15/S
第二气槽蓄力速度	6/S

特殊行动
无

必杀技			
指弹（地面版）	○（连打可）	耗气 35→40	伤害 3→10
近～中距离射程的连续射击。连打后耗气性价比大幅提升，如果要用就一定要连打			
指弹（空中版）	空中○（连打可）	耗气 40→60	伤害 3→15
空对地版本的近～中距离连续射击。连打后耗气与伤害都有显著上升，是否连打取决于玩家的战术			
喝！！	L↑+○（按住可）	耗气 55→70	伤害 12→22
周身 360 度的中距离范围攻击，按住后延长时间，不过命中的情况下如果按住，不在版边也打不完全部伤害			
お前は无力だ	R+○（按住可）	耗气 20	伤害 15
对打击技的当身技，按住后保持当身姿势。命中后吹飞			

超必杀技	
100%	胜利爆发状态下点击触摸屏右上
变身为 100% 状态。该状态下通常技攻击力提升，冲刺时附带霸体，且可以使用攻击型超必杀技	
まだ自分が死なないとでも思ってるんじゃないかね?	100% 状态下点击触摸屏右上
100% 状态下的攻击型超必杀技，跳起来向原地打出 360 度周身范围的近～中距离攻击，伤害约 62。攻击完毕后强制解除 100% 状态	

使用心得

户愚吕是标准的高伤近战角色。他的攻击发动速度慢，移动速度慢，也没有远程攻击。惟一的战术就是靠近对手，一口气搞掉 7 成体力。他的最大特点是轻、重攻击始动技都附带霸体，能够抗住非浮空的轻攻击，因此即使对手跟他抢快也没什么关系，硬吃下来就是了。不过由于他的崩防攻击、范围攻击、冲刺攻击和空中攻击全部不能带入连段，因此一对一的时候对手如果死防，户愚吕相对来说还是会比较难打。因此他的作战方式还是比较偏向于援护队友，只要能打中，就能高伤，这可是极有压力的。（当然利用破防系的援护攻击始动也是高伤类角色的战术之一。）

必杀技方面，“指弹”主要是射程不太够，在需要用到飞行道具切断的时候很无力，一对一时倒是可以用来挑衅一下对手。“喝！！”的发动速度快，范围也大，切断耐性也高，还可以用来带入连段，混战中有极佳表现。当身技属于大众性能，不过持续按住不消耗气力算是一个优点。而超必杀技方面，抛开从设计根本上就有问题的小杰、路飞来说，他的超必杀技应该是本作中最不好用的了。首先发动前需要一次变身，但与其他变身系不同，他的这次变身就需要先消耗掉一次发动超必杀技的所需量。接下来打出的攻击，虽然没有发动前准备时间，但攻击前空白时间特别长，而且好不容易打出来了，竟然还可以防御！而就算命中也只有 60 出头的伤害。作为消耗两次超必杀技容量所换来的攻击，这种质量实在是说不过去。因此只要队友不是小杰和路飞这种超必杀技绝对打不到的角色，还是将超必杀技留给队友用吧。

连携攻击始动技
△・□・□/△・△・□・□

连段推荐

连段
□・□・△→L↑+○→△・△・□・□
说明：轻攻击始动基本连段。连携攻击始动技造成高浮空，可以争取到增援队友的时间。
□・□・△→L↑+○→△・△・□→□・□・□・□
说明：上一套连段的极限伤害版。
△・△・□→□・□・△→L↑+○→△・□・□
说明：重攻击始动连段。因为 Down 值的累积，最后的△・△・□・□必须置换成△・□・□。
L↑+○→△・△・□→□・□・△・△
说明：大范围必杀技始动连段。
｛□・□・△→△・△・□｝×n
说明：超高难度的无限连段。由于极其不稳定，所以实战中一般不打。

绯村剑心



基础性能

气力特性

项目	说明
气槽类型	双气槽
自然回复速度	6/S
蓄气方式	按住 R+× 快速回复
第一气槽蓄力速度	15/S
第二气槽蓄力速度	15/S

特殊行动

名称	指令
纳刀状态	R+△
消耗 10 气，收刀入鞘进入纳刀状态。该状态下移动方式变更，速度大幅提升，攻击模式改变。以↑方向靠近对手时，会以斜线跑动方式快速绕背，斜线跑动中全程无敌。纳刀状态下起跑瞬间消耗 10 气，起跑后不另消耗气力。纳刀状态下从高处落下，气力归零，出任意一招或再次输入 R+△则解除纳刀状态	
纳刀打ち上げ	纳刀状态□
剑心惟一的连携攻击始动技	
纳刀强攻击	纳刀状态△
近距离突进打击技	

必杀技

名称	指令	耗气	伤害
龙卷闪・凩	○、纳刀状态○	耗气 30	伤害 5
近距离打击技。单独一发很不划算，一定要进行派生攻击			
龙卷闪・旋	龙卷闪・凩命中后○	耗气 5	伤害 5
“龙卷闪・凩”的派生打击技			
龙卷闪・岚	龙卷闪・旋命中后○	耗气 5	伤害 5
“龙卷闪・旋”的派生打击技。“凩→旋→岚”连击整体耗气量为 40，伤害 15			
九头龙闪	L↑+○	耗气 60	伤害 22
不可防御中距离突进技			
天翔龙闪	R+○、纳刀状态 R+○	耗气 50	伤害 27
近距离反击技，命中后强制倒地。发动时周身出现小范围半圆形领域并持续 2 秒，持续时间内敌人进入领域中则其一切行动被中断暂停，领域结束后剑心发动攻击；反之持续时间内领域中没有敌人时，剑心不会拔刀攻击，并出现巨大硬直。此招发动中剑心处于长时间无敌状态。注意：此招是可以防御的			

超必杀技

名称	指令
二段构え天翔龙闪	胜利爆发状态下点击触摸屏右上
伤害约 60 的近～中距离二段打击技。第一段攻击为不可防御的近距离打击技，伤害约 22，命中后对于以无防御状态被固定在原地 1 秒（有可能被队友或援护攻击推走）。第二段攻击为可以防御的中距离打击技，对上空也有极强判定，伤害约 48	

使用心得

在官方宣传 PV 和游戏中的小贴士中经常宣称剑心攻击力低，但能够有效削减对手气力。不过实际上这是骗人的，剑心攻击力低了就低了，也根本没有什么打气力的有效招式。只是依靠“九头龙闪”、“天翔龙闪”和纳刀状态的高速跑性能，以及还算看得过去的连段，依旧能够一战。

剑心的一大特点是与援护攻击的相性极好。连段中无论是“龙卷闪”三连还是“天翔龙闪”，都能够长时间将对手固定在原地，让部分需要一定准备时间的援护也能轻易击中。另一大特点则是两大招牌必杀技“九头龙闪”和“天翔龙闪”在 2V2 的系统中都有着举足轻重的地位：“九头龙闪”不可防御，且能将敌人远距离吹飞，用于切断敌人的攻势连携非常好用；而“天翔龙闪”的无敌反击效果在混战中拥有极高的切断耐性，不仅不怕敌人的增援，带入连段的时机得当，还能将援军反过来一起卷入。因此在对战中，剑心应该根据队友的性质改变战术。如果队友的实力或角色擅长一对一，建议多利用“九头龙闪”的吹飞能力将对方的另一人控制住，不要让另一人轻易去增援。如果队友的实力或角色不及对手，连段收尾就尽量用纳刀状态□挑空，以争取更多的时间增援对手。二对一的局面下记得估算敌人增援的时间，尽量在连段中带入“天翔龙闪”。

近距离一对一的情况下，剑心的所有连段都建议以□・△始动，这样就拥有媲美幽助的杀伤力。不过由于缺失大众崩防攻击，在对手死防的情况下，只能依靠“九头龙闪”来破防，一旦被回避后代价也是极大。中距离下冲刺□可以多用，不仅可带入连段，被防后最速使用“天翔龙闪”，还可以破解对手的第一时间反击。而且由于冲刺□横向判定够大，瞬移型的完美防御还会被反制。纳刀状态靠近敌人后的斜线跑全程无敌，可以穿过一些难缠的狙击招式（例如各种墙壁或持续型必杀），是剑心接近远程型敌人的重要手段。

超必杀技虽然有一定的发动准备时间，但攻击前空白时间为零，同时第一击还有破防效果，算是近距离下很好用的必杀技，威力也还马马虎虎。

连携攻击始动技
纳刀状态□

连段推荐

连段
△・△→○（连打）
说明：简单无难度的基本连段。事出突然的时候就用这套，不过建议还是熟练掌握下面一套来代替。
□・△／冲刺□→△・△・□→R+○→△・△・△
说明：剑心连段的基本型。□・△→△的部分需要最速，有一定的难度，要多加练习。最后的△・△・△建议回身走一步后再出。
□・△／冲刺□→△→纳刀状态 R+○／L↑+○
说明：上一套的变化型，威力虽然变小但讲究带入必杀技的速度。
□・□→R+○→△→纳刀状态□
说明：不小心多按了一下□时的妥协连段，也可以用在另一位敌人就快来增援的时候。R+○要往前走两步再出。

志志雄真实（志々雄真实）



基础性能

气力特性

项目	说明
气槽类型	双气槽
自然回复速度	6/S
蓄气方式	按住 R+× 快速回复
第一气槽蓄力速度	15/S
第二气槽蓄力速度	15/S

特殊行动

无

必杀技

名称	指令	耗气	伤害
焰灵	○・○	耗气 50	伤害 11+10→13
近距离打击技，一共可出两刀，伤害累积 21。第一刀发动中带当身技效果，当身成功后对对手造成 13 点伤害			
无限刃旋空	L↑+○	耗气 50	伤害 18
有追踪性能的中距离突进技。全中伤害为 18。这招也可以在冲刺中直接使出			
红莲腕	R+○	耗气 50	伤害 20
近～中距离的突进不可防御投技			

超必杀技

名称	指令
火产灵神	胜利爆发状态下点击触摸屏右上
近距离直线斩击技，伤害约 52。	

使用心得

正统的近身格斗型角色。连段高伤，始动技多，但耗气量也相当夸张。以志志雄的伤害，虽说跟人换血也不怕，但不想换血的话，还是要注意一下蓄气。建议在 50 气以上时才转入进攻，有更多的回旋余地。这个角色的定位偏向于一对一，近距离以空中△绕背（跳过对手头顶时立刻拉↓+△），崩防攻击（对应侧回避）为主来破防，以“焰灵”第一段的当身效果来反击对手的攻势。“焰灵”的当身属性出现得很快，空发时以捞当身为主，不要未经确认就出完第二段，否则会被确反。范围攻击的无敌属性发生较快，但无敌属性与攻击判定之间有间隔，偶尔会被打中，所以不可太过信任。当然可以带入连段这一点足以使其进入好用的分类。试探性进攻时可以用□・□，命中后带入“无限刃旋空”打伤害，被防时可以晚一点取消“焰灵”第一击来骗反击当身。

“无限刃旋空”比起伤害来，

命中后的长时间受身不能效果才是重点，多用在连段收尾处来争取撤离的时间。“红莲腕”的突进距离和速度都不理想，其功效完全可以由更好用的崩防攻击代替，妥妥封印。超必杀技没有发动准备时间，攻击前空白时间也相当短，不管是接入连段还是反击硬直都一等一的好用。双超必杀更是简简单单的即死连段，属于非常好用的一类。有机会带入下面的连段时，千万不要错过。

连携攻击始动技
△·□/△·△·□

连段推荐

空中△/R+△/冲刺□/○（当身成功）/○·○（版边限定）→R+□→○·○→△·△→L↑+○/○·○
说明：各种打成崩腹大硬直始动的高伤连段。空中△始动要求命中后处于贴身状态，不满足的话就直接跟△·△的部分。R+△和冲刺□始动要向前走两步接R+□。收尾用○·○威力稍高一点点，但L↑+○命中后的有利时间要多很多。实战中建议用L↑+○收尾。
空中△/R+△/冲刺□/○（当身成功）/○·○→超必杀技→R+□→○·○→△·△→L↑+○/○·○
说明：带入超必杀技的即死连段。R+□要往前靠近对手再出。图爽快的话也可以超必杀技→超必杀技。
L↑+○×4→△·△·□
说明：L↑+○运到版边时的限定连段，可以连到气槽用光为止。
○（攻击命中）→□·□→L↑+○
说明：捞当身结果命中后的妥协连段。

路飞（モンキー·D·ルフィ）

基础性能

气力特性	
项目	说明
气槽类型	单气槽
自然回复速度	6/S
蓄气方式	–
第一气槽蓄力速度	–
第二气槽蓄力速度	–

特殊行动	特殊行动
ギア2	通常状态下R+×或必杀技派生进入
俗称2档状态。该状态下大部分必杀技进阶为JET系，提升速度、威力与命中硬直。R+×进入2档状态时，气力全回复。持续10秒后，或气力归零时回复通常状态	
武装色硬化	2档状态下发动部分必杀技派生进入
武装色硬化下部分必杀技伤害提升，攻击削减气力值提升，可使用特定必杀技“ゴムゴムの火拳铳”。持续18秒后，或气力归零时回复通常状态	
硬化冲刺	武装色硬化中冲刺
不出招的情况下，冲刺正前方出现对全打击技无敌的护盾	

必杀技			
ゴムゴムのガトリング	通常状态○（可连打），武装色硬化○（可连打）	耗气 10→20→80	伤害8→15→35
近距离多段打击技。通常状态下通过连打可进阶为JET系并进入2档状态			
ゴムゴムのJETガトリング	2档状态○（可连打）	耗气 10→20→80	伤害15→22→45
“ガトリング”的JET系进阶必杀技，2档状态下通过连打可进入武装色硬化			
ゴムゴムのバズーカ（通常状态）	通常状态L↑+○（蓄力可）	耗气60→65	伤害15→20
近距离突进打击技。蓄力后可进阶为JET系并进入2档状态			
ゴムゴムのJETバズーカ	2档状态L↑+○（蓄力可）	耗气60	伤害20→25
中～远距离瞬移后出现在对手身边的打击技。蓄力后失去瞬移特性，进入武装色硬化			
ゴムゴムのバズーカ（武装色硬化）	武装色硬化L↑+○	耗气60	伤害25
中～远距离瞬移后出现在对手身边的打击技			
ゴムゴムのライフル	通常状态R+○（蓄力可）	耗气60	伤害18→22
不可防御的中距离打击技。蓄力后可进阶为JET系并进入2档状态			
ゴムゴムのJETライフル	2档状态R+○（蓄力可）	耗气60	伤害22→25
不可防御的中距离打击技。蓄力后可进阶为“ゴムゴムの象铳”并进入武装色硬化			
ゴムゴムの象铳	武装色硬化R+○（蓄力可）	耗气60	伤害25→30
不可防御的中距离打击技，命中后强制倒地。蓄力后可进阶为“ゴムゴムの火拳铳”			
ゴムゴムの火拳铳	武装色硬化R+○蓄力	耗气60	伤害30
不可防御的中距离打击技			
ゴムゴムのスタンプガトリング（通常状态）	空中○（可连打）	耗气30	伤害5→15→20
空对地的多段打击技。通过连打可进阶为JET系并进入2档状态			
ゴムゴムのスタンプガトリング（2档）	空中○（可连打）	耗气30	伤害2→10→12
空对地的多段打击技。通过连打可进入武装色硬化。注意此必杀技在2档状态下威力反而会降低			
ゴムゴムのスタンプガトリング（武装色硬化）	空中○（可连打）	耗气30	伤害8→20→28
空对地的多段打击技			
ダッシュガトリング	冲刺○（可连打）	耗气30→90	伤害5→10→15→28
“ガトリング”的突进版本。命中后最大连打可派生最后一击“ゴムゴムのバズーカダッシュ”			
ゴムゴムのバズーカダッシュ	冲刺○中L↓	耗气60	伤害13
“ダッシュガトリング”中直接释放最后一击，即使被防御也能打出来			

超必杀技	
武装色硬化ラッシュ	胜利爆发状态下点击触摸屏右上
合计伤害约55的中距离大范围三阶段打击技。第一阶段一击将对手浮空，第二阶段以从天而降的无数乱打将对手固定住，第三阶段一击将对手击飞	

使用心得

从必杀技的耗气量和蓄气的方式来看，路飞想要打高伤连段就必定要吐掉几乎所有的气息，但是没气又很危险。因此平时应该多用不耗气的连段，再确定能杀死对手时再用高伤连段，然后开2档来瞬间补满。2档发动时有一个周身的攻击判定，运用得当的话可以安全回气。远距离想要接近对手时，推荐使用冲刺○的必杀技“ダッシュガトリング”，命中后直接输出，即使被防也不会遭到确反。2档和武装色硬化下不蓄力的“ゴムゴムのバズーカ”瞬移效果用来奇袭对手也非常好用。冲刺□就不必考虑了，虽然范围和发生速度都还不错，但伤害实在太低，属于浪费机会。近～中距离一对一拉锯战中，始动技只考虑□·△或者□·□，确认命中后就带入“ゴムゴムのガトリング”来进行高伤害连段，若是□·△被防御后还可以偶尔混入“ゴムゴムのライフル”来直接破防。R+△的崩防攻击距离远且可带入连段，还有一点点枪口照准补正，在中距离战中也非常好用。R+□·□的范围攻击由于范围够大，除了利用无敌效果来反制对手外，单纯地进行范围封位也有很好的效果，确认命中后再追加第三击。空中的“ゴムゴムのスタンプガトリング”射程长范围大，当路飞不得不处于空中时，就用这招来对地吧。

超必杀技原本因为发动准备时间和攻击前空白时间均为零，算得上是一线等级。但由于制作组的不用心调整，第一阶段攻击浮空对手后，对手竟然可以马上受身，导致后面的连击全部不成立，因此在实质上属于最弱超必杀技。遇到懂得这一点的对手，不用也罢。而且路飞还有一个很奇怪的地方：他的△·△·△和R+□·□·□裸放都是连段，但一旦接在其他招式起手的连段中，便会变得可以防御，相信这也是制作组调整上的失误。

连携攻击始动技
△·□

连段推荐

通常状态□·△/通常状态□·□/通常状态△·△→通常状态○（连打至2档后停止）→｛2档状态□·△→2档状态○（不要连打）｝×2→｛2档状态□·△→2档状态○（最大连打）｝/2档状态□·□·△·△·△
说明：利用2档状态下○高硬直的循环连。最后的2档状态□·△→2档状态○（最大连打）收尾要求气槽至少50，不足的情况下就换成2档状态□·□·△·△·△。
通常状态□·△/通常状态□·□/通常状态△·△→通常状态○（连打至2档后停止）→｛2档状态□·△→2档状态○（最大连打）｝/2档状态□·□·△·△·△
说明：上一条连段的非循环版本，同样注意确认气槽存量。在不能击破对手时，建议收尾改用2档状态□·□·△·△·△。
□·□·□→R+△
说明：轻攻击打乱动或确认没跟上时的妥协连段。
R+△→R+○
说明：崩防攻击后的简易连段。

艾斯（エース）

基础性能

气力特性	
项目	说明
气槽类型	双气槽
自然回复速度	6/S
蓄气方式	按住R+×快速回复
第一气槽蓄力速度	15/S
第二气槽蓄力速度	15/S

特殊行动
无

必杀技

火铳	○（连打可）	耗气 30→32	伤害 2→8
远程射击技。弹速一般。有枪口照准补正，可对空。连打可进行最多 4 连射，最后一击有击飞效果			
火拳	L↑+○（空中可）	耗气 42	伤害 20
中距离射击技，启动慢，弹速快，攻击范围一般			
炎戒	R+○	耗气 21	伤害 5→10
近距离周身 360 度拘束技，可派生"火柱"。不派生情况下增加伤害，以及拘束时间约 1 秒			
火柱	炎戒发动中○	耗气 0	伤害 9→14
"炎戒"的派生技，攻击范围为"炎戒"上空，命中后吹飞对手。上记伤害为包含"炎戒"在内的伤害			

超必杀技

大炎戒・炎帝	胜利爆发状态下点击触摸屏右上
中距离射程砸地的大范围的巨大炎球，伤害约为 42	

使用心得

在研究艾斯的战术前，我们先来看他最具代表性的一套连段，即"火柱火铳循环"。这套连段的要点在于"火柱"浮空对手后取消"火铳"，能否在半空中命中对手。命中的话就能打超高伤连段，无法命中的话，艾斯的轻攻击始动就几乎等于废掉了。

完全成立的角色有杀老师、剑桃太郎、乔纳森、乔瑟夫、阿虏、泽布拉、悟空、宇智波斑、宇智波佐助、黑崎一护、蓝染、波波波、男鹿、拳四郎、拉奥、户愚吕、剑心、志志雄、艾斯、汉库克和赤犬。银时和鸣介限定为背后始动才能成立，其余角色全部不成立。而星矢和阿纲（背后始动）则是根本连"火柱"都无法命中。

面对"火柱火铳循环"成立的对手，艾斯可以走高伤路线，只要轻攻击始动摸到就是 8 成体力拿下。而面对不成立的对手，建议不要过多纠缠，可以与队友交换各自负责的对手。如果对方两个角色都不成立，就集中打空中□始动的重攻击半血连段，气力则用来以空中"火拳"支援队友，"火拳"的弹速和伤害不管怎么说还是比较不错的。他的立回关键技空中□虽然没有追踪能力，不过对下方判定大，不会越过对手头顶打空这一点很值得评价。原地一段跳后空中□是常用的反击手段。"火铳"虽然骚扰能力还不错，但伤害太低，自身硬直也太大，用起来风险太高不划算。至于"炎戒"就是个连段用必杀技，不用想太多。范围攻击无敌时间发生太慢不靠谱，也不能带入什么连段。崩防攻击虽然能追侧回避，不过没有连段，也无需多用。

超必杀技有发动准备时间，攻击前空白时间几乎没有。作为反击技有着大众级别的性能，问题仅仅在于伤害太低。不过总比那些完全不能用的好。有机会命中的话也不用跟队友客气了。

连携攻击始动技
△・□・□・□／△・△・□・□・□

连段推荐

空中□→△・△・□・□・□→R+△
说明：性能还不错的空中□始动的连段。R+△往前走一步出，命中后艾斯本身不会出现确反的破绽。当然空中□后也可以连轻攻击始动连段。
｛□・□・△→R+○派生○→○｝×2→△・△・□・□・□→R+△
说明：对大体型角色专用的超高伤连段"火柱火铳循环"。
空中□→｛□・□・△→R+○最速派生○→○｝×2→△・□・□・□→R+△
说明：空中□始动的"火柱火铳循环"连段。因为 Down 值累积的关系，"火柱"必须最速派生，且最后要少打一个重攻击。如果走稳定路线的话，中央要少打一个循环也行。
完美防御→｛□・□・△→R+○最速派生○→○｝×2→△・△・□・□・□→R+△
说明：虽然不如拉奥那般凶残，不过也是相当好用的反击型完美防御了。同样因为 Down 值累积的关系，"火柱"必须最速派生。如果走稳定路线的话，最后可以少打一个重攻击。
□・□・△→R+○派生○→○→L↑+○
说明：对小体型角色用连段。气力消耗超高但伤害非常一般，不是特别需要抢血的情况下一般不用。注意对星矢和阿纲不成立。
□・□・△・△・△
说明：节约气力、或是对星矢和阿纲专用连段……威力还算不错吧（汗）。

汉库克（ハンコック）

基础性能

气力特性

项目	说明
气槽类型	双气槽
自然回复速度	6/S
蓄气方式	按住 R+× 快速回复
第一气槽蓄力速度	15/S
第二气槽蓄力速度	15/S

特殊行动

石化	特定招式命中
石化状态中，对手不能进行任何行动，包括援护也不能呼出	

必杀技

铳キス	○（连打可／空中可）	耗气 20→60	伤害 2→8
中～远程射击技。弹速一般，有枪口照准补正，可对空。连打可进行最多 3 连射，每次多消耗 20 气力。命中后对手进入石化状态 0.5 秒			
虜の矢	L↑+○（蓄力可）	耗气 50	伤害 8→24
无视距离，出现在锁定目标头顶的范围射击技，命中后对手进入石化状态 1.5 秒。最大蓄力 3 秒后，攻击持续时间与伤害大幅提升，命中后对手进入石化状态 5.5 秒			
メロメロ甘风	R+○（按住可）	耗气 10	伤害 0→1
前方近距离范围型光线照射。对手处于光线照射范围中时，所有行动会产生逐步的停顿。按住后照射范围增大（比目测还要大三圈），且附带石化属性，越处于照射外圈，石化速度越快。石化最短保持 6.5 秒，最长保持 9.5 秒，但该石化状态下 Down 值默认为最大，受到任何攻击或解除石化状态时都将被吹飞			

超必杀技

芳香脚	胜利爆发状态下点击触摸屏右上
二段派生攻击。第一段攻击是近身打击技，然后接续连续的石化范围旋转攻击，伤害约 55（一般打不完整，只能打中 25 左右）。全部命中后派生第二段下压攻击，伤害约 15，累积为 70（一般只有 40）。	

使用心得

汉库克的角色定位属于队友支援型。虽然她的连段不能说没伤害，但比起那些各种始动带入，动则五成七成伤害的角色来说，实在不能说她擅长一对一。她的战术核心应该是想办法用"メロメロ甘风"（按住）将纠缠自己的对手长时间石化，然后以最大蓄力的"虜の矢"去增援队友。面对大部分角色，"メロメロ甘风"都可以带入至连段中，因此机会还是相当多的。

连段始动技可以选择冲刺攻击或空中攻击，前者硬直小，后者类似于飞影的空中□（判定要小一些），都是不错的始动技。范围攻击无敌发生较快，虽然不能带入连段，但完全派生 R+□・□・□或 R+□・□・△后伤害也还不错。崩防攻击后的连段是角色限定，请玩家自行寻找。"铳キス"由于消耗高，发动慢，一般只在连段中使用。"虜の矢"不管蓄不蓄力都是无视距离直接出现目标头上的，在增援队友时，时间紧张就不蓄力，自己的对手已经被石化时就蓄力。

"メロメロ甘风"按住后的照射范围比目测的还要大个三圈，因此偶尔用来当做崩防技使用也有奇效。不过这招命中后对手的 Down 值强制最大，希望跟汉库克组队的队友千万不要看到石化就过来一下子打飞，专心对付自己的对手比较好。

超必杀技的表现不过不失，虽然由于转圈部分不能全中而导致伤害不高，不过没有发动准备时间，作为硬直反击技还是够格的。另外下面所记载的无限拘束连段，在对人战时请谨慎使用，免得引起对方的不快。

连携攻击始动技
△・△・△

连段推荐

｛□・□・□→空中□｝×2→□・□・□→△・△・△
说明：轻攻击始动连段。空中□要往前走两步再出。注意部分小体型角色□・□・□打背会打空最后一下，而部分角色打背时空中□无法命中。
｛△・△→○｝×3→□・□・□→△・△・△
说明：重攻击始动连段。△・△→○的循环需要最速。
冲刺□／空中□→｛□・□・□→空中□｝×2→□・□・△・△・△
说明：冲刺攻击和空中攻击带入的连段。
R+△→□・△・△→△→○→□・□・□→△
说明：崩防攻击始动连段。不过 R+△→□的部分很遗憾是角色限定（而且不是体型大小的关系），玩家请自己发掘一下吧。
△・△→R+○（按住）→切换锁定目标→L↑+○（最大蓄力）
□・□・□→△→R+○（按住）→切换锁定目标→L↑+○（最大蓄力）
说明：除了面对拥有高速无敌技和发生保证招式的角色外，这两种追加 R+○（按住）的方法是 100% 石化成功。由于 R+○（按住）造成的石化 Down 值是满的，因此不要再攻击他，换个目标以 L↑+○（最大蓄力）援护队友吧。
□・□・□→（汉库克援护：铳キス）→△・△→R+○（按住）→切换锁定目标→L↑+○（最大蓄力）
说明：美貌倍增之后绝对无法逃脱的连段，100% 石化成功。
R+○（按住）×n
说明：无限石化拘束连段。第一次石化后，调整位置至石化光线的外圈刚好命中，就可以无限拘束。由于石化状态中不能唤出援护，因此如果没有队友搭救，单人绝对无法脱困。9.5 秒的拘束时间，使得汉库克可以在石化后用最大蓄力 L↑+○来增援队友，然后再转过来继续石化都来得及。"就算是无限拘束连段也会被原谅，因为哀家实在太美了！"（大误）



赤犬



基础性能

气力特性	
项目	说明
气槽类型	双气槽
自然回复速度	6/S
蓄气方式	按住 R+× 快速回复
第一气槽蓄力速度	15/S
第二气槽蓄力速度	15/S

特殊行动
无

必杀技			
大喷火	○（蓄力可）	耗气 60	伤害 22
近~中距离直线打击技。蓄力 2 秒后变为必杀技“犬啮红莲”			
犬啮红莲	○最大蓄力	耗气 62	伤害 22+20
近~中距离直线射击技，共两击判定。命中后吹飞对手，并追加一发追踪射击技。大多数情况下，第一段攻击只能打出一击的伤害，因此实际伤害约为 32。此招防御后第二击必定破防，削除全部气力			
冥狗（地面版）	L↑+○·○	耗气 50	伤害 8+20
近~中距离直线突进技。突进部分命中后才能派生拳端爆炸部分，合计伤害约 28			
冥狗（空中版）	空中○·○	耗气 50	伤害 18+14
空对地的中距离急降突进技，枪口照准补正性能高，速度快。突进部分命中后才能派生拳端爆炸部分，合计伤害约 32			
爆裂火山	R+○	耗气 50	伤害 15
无视距离，出现在锁定目标脚下的范围射击技			

超必杀技	
流星火山	胜利爆发状态下点击触摸屏右上
中~远程范围多点判定落下射击技。伤害由受到攻击次数决定，理想值为 85 左右。防御时 100 气削掉后伤害约为 55 左右	

使用心得

赤犬的风格四个字概括：简单粗暴。通常技大开大合，但是威力惊人；必杀技动作大耗气多，但是威力惊人。想要利用高耗气量的必杀技输出，给人的印象免不了管理气槽的感觉。但是赤犬是例外：他不带入必杀技的通常连段也已经有相当惊人的威力，必杀技感觉就是需要瞬间爆血时的一个进一步提升伤害的手段。

赤犬从中距离开始压制的手段非常厉害，首当其冲的就是强大的冲刺□。距离远，发生快，判定时间长，还能追踪对手的侧回避，又能带入高伤连段，简直就是神一般的性能。中距离感到迷茫时，总之先用这招打开局面就好。空中□对下方判定强，空中○“冥狗”有追踪性能，用于回避对手的招式后反击再适合不过。而且两者都是能够带入连段的。近距离战中范围攻击的性能非常好，无敌时间发生快持续长，除了不能带入连段外，简直跟幸运超人的范围攻击性能有一拼，几乎就可以当成万能反击技来用了。确认命中后还可以派生R+□·□打成连携攻击始动浮空，为自己争取一点蓄气的时间。崩防攻击不能带入连段，不过单发伤害也很不错，对手严防死守时也不是不能用。轻攻击始动时以□·□去摸，确认命中后再带入连段，被防时没有确反，甚至可以用范围攻击反制对手的反击。

“大喷火”可以用在□·□·□后面，解除被确反的危机。“犬啮红莲”一般只用于奇袭，第一次见到这招的对手恐怕反应不太过来。不过这招会被侧回避轻易切掉追踪性能，放之前要有一定的觉悟。“冥狗”地面版是大确反，除了用于连段收尾外封印。空中版上文已经说过，属于优秀始动技，被防也没有破绽。“爆裂火山”恐怕是与“天照”平起平坐的最强定位技。这招攻击范围很大，但攻击中心点在范围的中心处。如果发动这招时对手处于行走状态，就肯定会中招。就算反应过来防御了，也可能因为向前走了一步导致攻击判定出现在身后，致使防御失败。所以别看这招没有破防性能，用于疏于警戒这招的对手身上时，命中率是相当可观的。

超必杀技的性质属于多次攻击、伤害叠加型。由于被陨石砸中后很长时间不能受身，因此只要角度恰当（例如对手身后是墙壁），打出即死级伤害也不是梦想。现在赤犬主流的战术就是将对手击破后，算准时间对着复活点来一发，对手刚刚复活就被笼罩在陨石雨下。然后因为复活点背后十有八九都是边界或墙壁，因此很容易就被一击必杀了。作为对策，这招的射程是中~远距离，对近身区域没有判定，而且有一定的发动准备时间。因此看到对面赤犬进入胜利爆发状态后，一定要死命朝着他的身边冲。就算被打一套连段，也没有中一发超必杀来得痛……

连携攻击始动技
R+□·□

连段推荐

□·□·□→△·△·△/L↑+○·○
说明：轻攻击始动连段。接△·△·△伤害稍高，且气力消耗少得多，但切断耐性不如L↑+○·○。而且△·△·△似乎有角色限定和角度限定，偶尔不稳定。
□·□·□→△·△→L↑+○·○
说明：进一步提升伤害的轻攻击始动连段。大约打 5 成血量，不过气力消耗很恐怖。一般只用在需要抢血的时候。
△·△→L↑+○·○
说明：重攻击始动的连段。虽说因为重攻击扣气一般不会拿来始动，不过因为算射击技，偶尔还是可以制制齐木这类人的。
冲刺□/空中○→空中□→□·□·□·△·△/{□·□·□→△·△·△/L↑+○·○}
说明：冲刺攻击和空中必杀技带入的连段。空中□要前跳最速出。节省气力时就用□·□·□·△·△收尾，伤害其实照样很恐怖（反正都是两套带走）。

援护专属角色分析&强力援护推荐



神乐&定春

推荐度：★★★



性能	详细
援护必杀技	袭来！神乐&定春
冷却时间	30 秒
伤害	极低

出现后不断朝着锁定目标突击，命中后对手强制倒地。改变锁定目标后，援护也会改变突击的方向。突击持续约 15 秒，进行追击几乎不可能，但能够制造出安全蓄气、变身的时间。

黑子哲也（黒子テツヤ）

推荐度：★★★



性能	详细
援护必杀技	ミスディレクション
冷却时间	15 秒
伤害	无

出现后靠近锁定目标，然后将篮球横向击出，此时对手的锁定光标强制转移至篮球上。时间把握得好的话，可以让对手的招式打空，从而产生破绽。冷却时间也只有 15 秒，可以比较随意地使用。

江田岛平八

推荐度：★



性能	详细
援护必杀技	江田岛平八である！
冷却时间	20 秒
伤害	低

设置型援护。在自己面前出现后，周围区域感应到对手接近后，发动大范围攻击将范围内敌我双方都吹飞。从感应到发动攻击有相当大的时间延迟，而且必须等到下场后冷却时间才开始重新计算。相当难用的援护，不推荐。

SKET 团（スケット团）



推荐度：★★

性能	详细
援护必杀技	スケット团登场！！
冷却时间	50 秒
伤害	低→中

设置型援护。在自己面前出现后，计算与对手的距离，按一定间隔进行 5 次攻击。对手在近距离时发动威力中等的吹飞攻击，对手在远距离是发动远程射击。在有效范围内牵制效果和切断效果都还不错，但对手离得太远时不会攻击，白白拖长冷却时间。冷却时间本身又太长，不能很随意地使用，总的来说效果还行但效率不高。

亚连（アレン）



推荐度：★★

性能	详细
援护必杀技	破天ノ爪
冷却时间	40 秒
伤害	中

出现后朝着锁定对手突进进行二段攻击，追踪效果不错但不对应空中。命中后对手陷入崩腹大硬直，可以带入连段，本身攻击威力也挺不错。惟一的缺点就是冷却时间太长。

菈菈（ララ）



推荐度：★★

性能	详细
援护必杀技	応援にきたよー！！
冷却时间	30 秒
伤害	无

惟一的回复型援护。从召唤者身后出现并向前方笔直前进。撞到玩家角色后跌倒，并在该处产生长时间持续的回复领域。玩家角色位于领域中时体力徐徐回复。但该领域对敌方也有效果，而且在快速移动的战斗中，想要保持在一个特定区域中战斗还不让敌人踏足本来就是非常困难的。用得不好还会产生只回复敌方的负面效果。用这个援护很考验玩家的战术安排和配合。

千棘



推荐度：★★★

性能	详细
援护必杀技	か、勘违いしないでよね……！
冷却时间	30 秒
伤害	无

设置型援护。在召唤者附近出现并最长停留 15 秒。周围区域感应到锁定目标接近后，发动瞬移攻击将锁定目标击飞。中了该攻击后，敌方双方的援护被封印 30 秒。由于攻击完毕后千棘还会在场上停留 5 秒，因此双方援护的冷却时间差无论如何都会有 5 秒，无法做到完全封印。但是在短冷却援护横行的前提下，大幅降低其召唤的间隔还是很有意义的。连段切断性能也马马虎虎。

日向



推荐度：★★

性能	详细
援护必杀技	变人速攻
冷却时间	20 秒
伤害	极低

出现后向敌人发动射击技，不过威力和准头都相当烂，非常不适合用于进攻和切断。这个援护的价值在于能够参与连携攻击，在玩家发动连携攻击始动技后，召唤援护会将锁定目标从空中扣落下来，玩家可以再以△键发动下一步的连携攻击。对于经常以连携攻击始动技收尾的角色来说，能够提升一定的火力，冷却时间也比较理想。但无法切断对手连段的弱点，很可能会对不理解这个援护的队友造成麻烦。

西索（ヒソカ）



推荐度：★★

性能	详细
援护必杀技	伸缩自在の爱
冷却时间	15 秒
伤害	无

出现后对锁定目标发动远距离射击技。命中后一段时间触发连携攻击始动技。虽然冷却时间够短，极有效率，但攻击间隔太长导致无法作为切断型援护使用，攻击又没有伤害，总之就是很难掌握使用方法的援护。

邪贺隼市（ジャガー）



推荐度：★★★★★

性能	详细
援护必杀技	そおい！！
冷却时间	20 秒
伤害	无

出现后向着锁定目标突进，发动无法防御的攻击。受到攻击的对手瞬间丧失视野。突进距离与持续时间极长，发动攻击速度快，命中后造成硬直也可以追加各种连段，是现阶段最受欢迎的主流援护之一。

露琪亚（ルキア）



推荐度：★

性能	详细
援护必杀技	袖白雪
冷却时间	30 秒
伤害	无

设置型援护。在召唤者附近出现并最长停留 10 秒。周围区域感应到锁定目标接近后发动攻击，命中后将锁定目标拘束在巨大冰柱之中。10 秒后敌人未接近，则会发动攻击后离去。由于感应目标与发动攻击的间隔较长，且冰柱攻击判定很小，不能用作切断不说，根据冰柱拘束位置，很可能连连段都打不上，非常难用。

奈罗（ネウロ）



推荐度：★★★

性能	详细
援护必杀技	魔界 777 ッ道具 无气力な幻灯机
冷却时间	30 秒
伤害	无

出现后在原地展开小范围领域，我方角色进入该领域后获得隐身效果（等同于奇犽的必杀技“绝”的效果）。隐身状态下对手无法锁定自己，但自己的气力也不会增长，且防御力下降。隐身最多持续 20 秒，期间做出任何攻击行动后隐身解除。由于隐身期间气力不会增长的缘故，不能躲起来蓄气，不过偷袭效果很不错。另外某些无需气力条件即可变身的角色（例如黑神目泷、星矢、黑崎一护等等）使用该援护即可安全变身。

球磨川



推荐度：★★★★

性能	详细
援护必杀技	大嘘憑き／却本作り
冷却时间	30 秒
伤害	极低

出现后间隔一定时间，对锁定目标发起攻击。攻击方式根据与锁定目标的距离而改变。远距离时掷出带有些许追踪性能的螺丝钉，命中后将目标的气力完全封印为 0，持续 20 秒。近距离时发动螺丝钉拘束攻击，命中后拘束对手 5 秒。其中远距离的气力封印攻击非常有价值，命中后几乎让目标彻底丧失战斗力。缺点在于追踪性不太可靠，攻击发动太晚也不太能用于切断，需要斟酌使用的时机。

其他强力援护推荐

角色	招式	冷却时间	推荐优点	推荐度
两津勘吉	ロケット花火	20 秒	切断、连携攻击、高追踪性	★★★★
齐木楠雄	アポート	20 秒	切断、位置转换、不可防御	★★★
鹬野鸣介	灵水晶の记忆	40 秒	切断、气力全消、不可防御	★★★
星矢	ペガサス流星拳	30 秒	切断、中等伤害、连段延展	★★★★
幸运超人	ラッキービーム	30 秒	中等伤害、连携攻击	★★★
阿拉蕾	キーン！	20 秒	切断	★★★
贝吉塔	ビックバンアタック	50 秒	切断、超高伤害	★★★★★
弗利萨	生かしては归さんぞ	50 秒	切断、高伤害、拘束	★★★
弗利萨	デスビーム	30 秒	较高伤害	★★★
漩涡鸣人	螺旋丸	40 秒	切断、中等伤害、连段延展	★★★
宇智波佐助	万华镜写轮眼・天照	50 秒	中等伤害、气力全消、不可防御	★★★★
宇智波佐助	千鸟	30 秒	切断、齐木岩石杀手	★★★
蓝染惣右介	缚道の八十一 断空	15 秒	无间隔完全防御	★★★★
拳四郎	北斗百裂拳	30 秒	切断、连段延展	★★★★
黑神目泷	言叶の重み	40 秒	切断、不可防御、气力削减、连段延展	★★★★
汉库克	メロメロ甘风	20 秒	不可防御、长时间拘束、援护封印	★★★★
汉库克	铳キス	15 秒	切断、拘束、连段延展	★★★★★

FEATURE INFORMATION EXPRESS GUIDE



槍彈辯駁 DANGANRONPA 希望學園與絕望高中生

2010年的推理AVG名作，在经过了官方的优秀汉化后登陆PSV平台，让至今为止碍于语言而无法接触本作的玩家欣喜若狂。移植PSV平台后，游戏在系统基础部分进行了更适合于PSV的优化，追加的细节与内容都非常厚道。纯日文版虽然是《1》+《2》的合集，不过中日文合版则是《1》与《2》分开发售。本篇攻略基于《1》的中文版制作，这次喜欢AVG的你，可没理由再错过了吧？

文 白菜　美编 Juxi

AVG	枪弹辩驳 希望学园与绝望高中生			必需记忆卡
	枪弹辩驳 希望学园与绝望高中生			1368MB
	Spike Chunsoft	2014年1月16日	中日文合版	1人
零售版：348港币/下载版：313港币		对应PSV TV		对应玩家年龄：18岁以上

操作说明

学园生活与事件搜查部分

按键	走廊	房间	对话
左摇杆	移动、移动准星		－
方向键/右摇杆	移动视角		－
○	对话、调查	对话、调查、视野扩大（按住不放）	决定
×	奔跑	离开房间	取消、跳过对话
□	打开手册选单		
△	地图显示	观察	追问
L	左平移	视点左回转	对话窗口显示/关闭
R	右平移	视点右回转	自动对话
Start	查看操作说明		
Select	对话备份履历		

班级审判部分

按键	对话	不间断讨论	机关枪舌战	灵光乍现组字	高潮再现推理
左摇杆	－	移动准星	－	移动准星	移动准星
方向键	－	移动准星	－	移动准星	漫画翻页
○	决定	灭音器	锁定	破坏锁定文字	情况提示、抓取放置画格
×	取消、跳过对话	议论快进	－	文字快进	－
□	打开手册选单		装弹	－	－
△	－	发射言弹、记忆言弹	攻击、发射言弹	破坏锁定文字	重现事件
L	－	选择言弹	－	－	选择画格
R	自动对话	集中精神	热辩时间	集中精神	选择画格
Start	查看操作说明				
Select	对话履历	－	－	－	－

游戏系统

游戏将以“学园生活部分→事件搜查部分→班级审判部分→体罚部分”的流程循环进行。每当体罚部分结束后，就将进入下一章节的学园生活部分。



学园生活部分

在学园内自由移动，与其他的学生进行交流的部分。

移动

行动区域大致可以分为“走廊”与“房间”两种场景。基本的行动方式就是从走廊移动到各个房间进行对话或调查，以触发剧情进展。在走廊以左摇杆进行移动，按住×键可以进行跑动，调查房间门后就能进入室内。在房间内不能够自由移动，调查房间门或出口，又或是按下×键就能回到走廊。在走廊场景中按下△键可以开启地图。



对话&调查

用左摇杆移动准星，与特定目标（人或物体）重合后按○就能进行对话或调查，这是推进剧情的重要部分。可供对话或调查的目标，可以通过按下△键来进行观察。观察模式下出现蓝色光圈即为可调查部分，出现红色光圈即为可对话角色。



在与角色对话中，偶尔会出现紫色的句子。此时按下△键即可进入反应模式，选择紫色句子后，对其进行追问，从而触发新的对话来推动剧情发展。针对角色的发言进行追问的这一行为，被称为“反应对话”。

自由行动

在学园生活部分中会插入自由行动的环节。该环节中玩家可以通过与其他角色的对话和送礼来增进亲密度，以获得技能和技能点数。当然也可以直接调查床铺睡过这一时段（不推荐这样做）。自由行动中角色们所在位置均会显示在地图上，方便玩家有的放矢。

选择一起度过自由行动的角色后，通过对话与送礼将亲密度提升至一定阶段，就会发生友好事件。友好事件中偶尔会出现选项，选择正确内容可进一步提升亲密度，并获得相关技能或SP点数奖励。

而作为例外，根据剧情的发展，特定章节会出现无法一起共度时间或是心情失落的角色。无法共度时间的角色根本不会理睬玩家的要求，而心情失落的角色即使接受玩家的邀约，也不会提升亲密度，当然也无法发生友好事件、习得技能。因此自由行动时建议避开他们。



角色	友好事件次数	获得技能	选项	最喜欢礼物	备注
石丸清多夏	1	引人注目的发言力	跟朋友聊天	024.明日的拳击手套、028.红色领巾、043.珍藏反应搞笑集、088.下巴螺旋钻	CHAPTER 03无法与其共度自由时间
	2	技能点数上升	防灾头巾		
	3	钢铁忍耐力	–		
	4	技能点数上升	印度		
十神白夜	1	冷静沉着	–	003.麝香猫咖啡、022.甲虫胸针、052.黄金枪、057.昭和时代收音机、060.水晶骷髅、061.黄金太空梭、062.圣德太子的地球仪、066.千禧有奖征答	CHAPTER 02无法与其共度自由时间
	2	技能点数上升	当日冲销		
	3	众人称羡的发言力	–		
	4	技能点数上升	5500万		
	5	技能点数上升	–		
大和田纹土	1	技能点数上升	消音器	009.最速杯面、027.滑轮拖鞋、032.全新的腹带、041.高级金吉拉座椅	–
	2	退档	赤手空拳		
	3	进档	犬派		
	4	技能点数上升	–		
桑田里昂	1	刚腕	–	017.永恒手绳、021.蓝莓香水、033.穴户康T恤、068.僵尸计划	–
	2	技能点数上升	庞克摇滚		
	3	动态视力	–		
山田一二三	1	灵巧手艺	社团	002.可果可乐、006.油炸洋芋片、037.软黏黏公主的公仔、045.无限蒲公英、070.秘技大全	–
	2	技能点数上升	All Genre		
	3	技能点数上升	–		
	4	妄想	异端		
	5	技能点数上升	–		

角色	友好事件次数	获得技能	选项	最喜欢礼物	备注
叶隐康比吕	1	长时间思考	–	060.水晶骷髅、061.黄金太空梭、062.圣德太子的地球仪、076.玉串、087.陨石之箭	–
	2	技能点数上升	塔罗		
	3	技能点数上升	不明生物		
	4	水晶球占卜	–		
	5	技能点数上升	纳斯卡线		
	6	技能点数上升	–		
舞园沙耶香	1	美妙嗓音	鹤	016.小猫的发夹、017.永恒手绳、018.恋爱戒指、046.试管玫瑰、047.樱花花束	–
	2	技能点数上升	–		
雾切响子	1	技能点数上升	–	003.麝香猫咖啡、021.蓝莓香水、046.试管玫瑰、047.樱花花束、080.塞班岛人偶	CHAPTER 04、05无法与其共度自由时间
	2	技能点数上升	游泳选手		
	3	解放右脑潜能	–		
	4	技能点数上升	手套		
朝日奈葵	1	技能点数上升	干布摩擦	012.游泳圈型甜甜圈、016.小猫的发夹、026.G-SICK、036.爱水者泳装、038.收音机小弟公仔	–
	2	技能点数上升	游泳社		
	3	技能点数上升	甜甜圈		
	4	超群绝伦的集中力	–		
	5	技能点数上升	–		
	6	左右开弓	–		
腐川冬子	1	字汇丰富	恋爱小说	017.永恒手绳、025.高额头眼镜、046.试管玫瑰、047.樱花花束、059.古董洋娃娃、071.淑女行李箱、084.文豪的钢笔	CHAPTER 03无法与其共度自由时间
	2	技能点数上升	–		
	3	技能点数上升	看电影		
	4	技能点数上升	–		
	5	技能点数上升	私小说		
大神樱	1	技能点数上升	综合格斗技	023.武神护符、032.全新的腹带、046.试管玫瑰、064.阿修罗之泪、065.OMOPLATA的精髓	CHAPTER 04无法与其共度自由时间
	2	丹田呼吸法	爸爸		
	3	技能点数上升	槌子		
	4	明镜止水	–		
	5	技能点数上升	–		
瑟雷丝	1	技能点数上升	–	004.玫瑰花茶、018.恋爱戒指、019.鹤龟钻石、048.蔷薇之鞭、059.古董洋娃娃	–
	2	技能点数上升	–		
	3	加码	宇都宫		
	4	技能点数上升	–		
	5	威胁众生的集中力	–		
	6	技能点数上升	–		
江之岛盾子	1	技能点数上升	去卡拉OK唱整晚	011.口粮、016.小猫的发夹、046.试管玫瑰、061.黄金太空梭	–
	2	摇头热舞	–		
	3	个人魅力	–		
不二咲千寻	1	技能点数上升	–	021.蓝莓香水、042.克里安相机、045.无限蒲公英、070.秘技大全	–
	2	演算法	语音输入		
	3	技能点数上升	人工智慧		
	4	作弊码	大和田		
屠杀者·翔	1	快速扳机	–	017.永恒手绳、071.淑女行李箱、072.会动的鸣子木偶	CHAPTER 04、05无法与其共度自由时间 要求先与腐川亲密度达到最高
	2	技能点数上升	Positive		
	3	技能点数上升	–		



事件搜查部分

流程与学园生活部分差不多，不过事件搜查部分是发生在凶杀案件发生后，以收集班级审判部分将会使用的“言弹”为目的而展开行动。

言弹（Kotodama）

在事件搜查过程中，与事件相关的重要关键字、证据与证言都会化为言弹。收集到的言弹可以通过手册选单来进行确认。



班级审判部分

当收集完所有的言弹后，游戏将自动进入班级审判部分。生存者全员集中在一起，锁定凶杀事件的真凶。主要的内容为“不间断讨论”、“机关枪舌战”、“灵光乍现组字”与“高潮再现推理”。玩家在进行推理的同时，还要将四个部分的迷你游戏都通过，对选项进行正确的选择，才能成功发展剧情。当顺利完成所有部分后，就能将事件的真凶锁定，游戏也将自动进入体罚部分。但如果在这个过程中主人公的发言力降为0，则班级审判会以失败告终。不过就算失败，也可以从失败部分的最初开始，不必太过担心。

辩论准备

在开展班级审判之前，会让玩家进行事前的准备。选择“观看电子学生手册”就跟平时打开手册选单一样，可以进行言弹的确认。选择“装备技能”则可以给主人公装备上各种各样有利于进行辩论的技能，技能会在游戏途中得到。当言弹确认与技能装备完成后，选择“结束准备”则将进入正式的班级审判部分。

技能

当玩家在自由行动中积极与角色对话，增进亲密度并触发友好事件后，就能学到有关该角色的技能。装备这些技能后，玩家的攻关过程就能更加畅快。

No	名称	SP	适用部分	效果	触发相关角色友好事件次数
1	引人注目的发言力	2	班级审判	发言力最大值+2	石丸清多夏（1次）
2	众人称羡的发言力	4	班级审判	发言力最大值+5	十神白夜（3次）
3	超群绝伦的集中力	2	班级审判	集中力最大值+2	朝日奈葵（4次）
4	威胁众生的集中力	4	班级审判	集中力最大值+5	瑟雷丝（5次）
5	长时间思考	3	班级审判	各环节时间限制加长	叶隐康比吕（1次）
6	个人魅力	5	班级审判	发言力回复量增加	江之岛盾子（3次）
7	冷静沉着	2	不间断讨论、灵光乍现组字	准星的摇晃变小	十神白夜（1次）
8	明镜止水	3	不间断讨论、灵光乍现组字	准星完全不摇晃	大神樱（4次）
9	退档	1	不间断讨论、灵光乍现组字	移动准星速度变慢	大和田纹土（2次）
10	进档	1	不间断讨论、灵光乍现组字	移动准星速度变快	大和田纹土（3次）
11	刚腕	3	不间断讨论、机关枪舌战的致命一击	发射的言弹速度上升	桑田里昂（1次）
12	快速扳机	3	不间断讨论、机关枪舌战	发射言弹后，下一发言弹的装填时间变短	屠杀者·翔（1次）
13	水晶球占卜	5	不间断讨论、机关枪舌战的致命一击	言弹装填量在3颗以上时，自动将装弹量限制在3颗	叶隐康比吕（4次）
14	作弊码	2	不间断讨论	灭音器即使打在发言上也不会减少时间	不二咲千寻（4次）
15	演算法	2	不间断讨论	记忆言弹的速度上升	不二咲千寻（2次）
16	动态视力	2	不间断讨论	集中精神时，准星自动对准对手发言中的弱点	桑田里昂（3次）
17	钢铁忍耐力	3	班级审判	出错的时候，发言力损伤减少	石丸清多夏（3次）
18	解放右脑潜能	5	不间断讨论、灵光乍现组字、机关枪舌战	集中精神与热辩时间中，集中力减少速度下降	雾切响子（4次）
19	妄想	5	不间断讨论、灵光乍现组字、机关枪舌战	集中精神与热辩时间中，发言力随时间缓缓回复	山田一二三（4次）
20	丹田呼吸法	4	不间断讨论、灵光乍现组字、机关枪舌战	集中力回复速度上升	大神樱（2次）
21	美妙嗓音	3	机关枪舌战	破坏对手发言时，给对手的伤害增加	舞园沙耶香（1次）
22	字汇丰富	4	机关枪舌战	增加弹数	腐川冬子（1次）
23	左右开弓	4	机关枪舌战	一次操作可以锁定两个发言	朝日奈葵（6次）
24	灵巧手艺	4	机关枪舌战	一次重新填弹可以填充两颗言弹	山田一二三（1次）
25	摇头热舞	4	机关枪舌战	可以以较少的COMBO数提升节奏	江之岛盾子（2次）
26	加码	–	学园生活	发现或获得黑白熊徽章时，能够得到额外的量	瑟雷丝（3次）

发言力与集中力

在班级审判中，主人公的发言力与集中力表示在画面的右上角，被称为“发言力量表”和“集中力量表”。发言力量表以粉色桃心表示，每当进行错误的发言就会减少，减为0时辩驳失败。集中力量表则以绿色的星星表示，在“不间断讨论”与“灵光乍现组字”部分可以按住R键消耗集中力发动集中精神，将时间的流逝减缓以看清高速运动的文字并进行瞄准。集中力耗尽后，在其回复到一定程度之前将无法使用集中精神。

时间限制

在班级审判的每个环节都设有一定的时间限制。若是在限制时间内没有通过该环节，辩论将强制失败。



分歧选项

在班级审判中，偶尔会出现跟其他部分一样的分歧选项，只是此时会加上时间限制。在限定时间内没有选择正确的选项则会Game Over。选到错误的选项会损失发言力，而选过一次的选项会做上记号，以免再次选错。

不间断讨论

在班级审判中最主要的环节。生存者全员将依次进行即时发言，而主人公则要在限定时间内，利用适当的言弹来击破其中矛盾或是可疑的部分。该环节中全员都会不断发言，一周回过后，主人公会在内心阐述自己的想法，给没有头绪的玩家进行适当的提示。接着开始重复之前的发言流程，只要时间允许，无论重复几次都没关系。不间断讨论可以用×键进行快进，但要注意限定时间也会同步加速。

在事件搜查中得到的言弹，将根据现场议论的内容，在“言弹弹膛”中进行相应的装填。在讨论中按住L键可以呼出装填画面，按↑或↓可以选择当前发射的言弹。另外每按一次L键，可以让言弹向下移动一个位置。在发言中带有黄色的词句被称为“发言弱点”。将准星瞄准“发言弱点”（或直接点击触摸屏上的“发言弱点”）并打出正确的言弹就能驳倒对方的发言，但反之如果打出的言弹不正确，又或是目标并没有可驳倒之处，那么将减少主人公的发言力。当手中的言弹不足以打开僵局时，照准议论中的“发言弱点”长按住△键（或是点击触摸屏长按）就能将其记忆下来追加为言弹，这种言弹被称为“记忆言弹”。虽然记忆言弹只有一发，不过可以多次长按△键来覆盖装填。当命中正确的“发言弱点”后，结束该环节。

另外在讨论过程中，一些杂音台词将会在画面上飘浮，当其盖住“发言弱点”时，即使发射了言弹也会被其反弹回来，因此要事先瞄准杂音用○键的“灭音弹”（或点击背触板）将其消灭。以灭音弹破坏了杂音的时候，限定时间会得到+2秒的奖励，因此要积极地进行破坏。但是如果将灭音弹打在了发言上，则会受到-30秒的惩罚。由于背触板操作不会误伤发言弱点，且会在一定范围内自动瞄准杂音，因此强烈建议使用背触板来灭音。（杂音系统不会出现在最低难度中。）

机关枪舌战

班级审判进展到一定程度时，会有变得冲动起来的角色与主人公进行一对一的对决，也就是我们常说的“像机枪一样连绵不绝”的一对一辩论。在这个环节中，对手的发言会从画面里端逐渐向主人公这边靠近，若是让其来到画面最前端爆炸，主人公则会受到伤害，失去发言力。这个环节的玩法比较类似于音乐游戏，要配合画面下方的节奏将对方的发言破坏。按下○键（或点击节奏点附近的触摸屏）能够将对手的发言锁定，按下△键（或点击上方的触摸屏）则能将已经锁定的发言全部破坏。注意按键的时机一定要配合节奏，否则将不会生效。

从游戏中盘开始，将会加入弹数的限制。破坏一个发言就要消耗一颗子弹。当没有子弹时，是无法破坏发言的。此时需要配合节奏按下□键（或点击触摸屏左下方）进行“重新填弹”。在没有装备相关技能的前提下，每次按下□键（或点击触摸屏左下方）都会填充一颗子弹。



当连续输入按键成功形成COMBO时，音乐节奏将会加速，10 COMBO进入第一次加速，50 COMBO进入第二次加速，加速后能够以更快的速度破坏对方的发言。连续MISS的话，节奏将会减慢。

另外，在过程中按下R键会消耗集中力进入“热辩时间”。在这个时间段内，节奏将强制最快，不用在意按键的节奏，也不用在意弹数限制，一定能形成连击。但是，对手也会使用叫“否定时间”的技能，你将会看不到自己的节奏点提示，所以应对这个技能发动热辩时间是最好的对策。

当破坏对手的发言，将对手的发言力降到最低之后，将会进入“致命一击”的关键时刻。此时节奏点将会消失，而出现言弹发射器，如同不间断讨论那样打出言弹击破对方的弱点发言就能通过了。注意在后期，致命一击时可供选择的言弹也不止一种，需要玩家按下L键来进行选择。

灵光乍现组字

在班级审判中，需要用到案件的重要关键字时，就会出现这个象征着灵光一闪的环节。画面左下角会出现当前需要完成的词句，玩家则需要用准星（或直接点击触摸屏）瞄准画面上不断浮现消失的单字，将其中正确的部分击落，完成这个词句。要注意的是必须按照该词句的排列顺序来击落单字，否则即使击落了正确的单字，若不是当前空格里必须填入的，则同样会算作错误。错误的情况下，将会损失发言力。到后期某些单字需要多次攻击才能击落，可以从单字的颜色来判断。

高潮再现推理

当辩论进入关键的高潮时，就会出现这个总结事件全貌的环节。玩家需要选取画面下方排列的推理画格，将其嵌入画面上漫画风格的案件假想推理中，彻底还原案件的原貌。当所有的画格都成功嵌入后就能通过。对漫画中的空白部分按○键能够得到提示。

评价

每个大环节结束之后，系统将会根据玩家的表现进行评价。残余时间占40分，失言占40分，议论技术占20分，合计100分。

项目	说明
残余时间	根据议论结束时的残余时间进行评价，残余时间越多评价越高
失言	根据因为错误发言而失去的发言力多少进行评价，发言力残余越多评价越高
议论技术	在议论中的瞄准射击上是否有失误，失误越少评价越高

体罚部分

处决事件犯人的阶段，虽然风格很漫画但程度还是有些出格，因此游戏评级才会被提升到18禁。这个部分无需玩家操作。

手册选单

在探索的部分中按下□键可以打开手册选单。

地图

可以进行地图的确认。准星移动可以表示出已经涉足过的房间的名称。黄色的人物图标表示该场所现在有人在，用准星重合到人物图标上还可以进一步确认在那里的人是谁。L与R键可以进行区域显示切换，曾经去过一次的地方，在地图上对准走廊按下○键就能瞬间移动过去。按下□键则能够将地图进行3段扩大。

言弹（Kotodama）

确认收集到的言弹，将准星移动到相应言弹上按下○键可以查看详细情报。



礼物

在福利社可以消耗黑白熊徽章抽取礼物。将特定的礼物在自由行动时间送给特定的角色后，可以加深两人的感情。不仅能够追加该角色的情报，还能习得有助于破关的各种技能。

※注意如果某礼物仅剩一件，请不要随意送出，否则为了收集全礼物，事后还得重新去抽取。

通讯录

可以确认登场角色的详细情报。完成角色相关的友好事件时，相关角色的页面会得到补充。



校规

由黑白熊制定的学园规则。会随着剧情的进展而添加。

系统

可以进行游戏的存档、读取等等设定。

黑白熊徽章&黑白转蛋机

黑白熊徽章可以在福利社的黑白转蛋机中（或是EXTRA模式下School Store选项下）抽取礼物，用以送给他人增加亲密度，从而开示更多的情报。黑白熊徽章每一章节都有固定的数量，潜藏在学园的各个调查点，所以要积极展开搜索。另外在每个章节的班级审判结束后，都会获得大量的黑白熊徽章。在通关后，黑白熊徽章还要用来开启EXTRA模式的所有要素，需要量相当庞大。想要开启所有的要素，学园模式是不可不玩的。

黑白转蛋机只要1个徽章即可启动，转出来的礼物是完全随机的。右下角显示的“重复率”是指当前抽取的礼物有可能与“已持有礼物”重合的几率。注意作为比较对象的是当前“已持有礼物”，现阶段无法获得的礼物不计算在内，而曾经持有过，之后又送出导致持有量为0的礼物，在重复率中不会计算。简单地说，当重复率达到100%时，代表玩家已经将现阶段可获得的礼物至少都持有1个，但这并不代表之后就不会获得新的礼物。

正篇流程攻略

进入游戏之前，首先要选择语音的版本，有“繁体中文”和“日本语”可供选择。选择之后，也随时可以在标题画面菜单进行切换。接下来需要选择游戏的推理难度和动作难度，选项分别是“亲切”、“轻松”和“整人”。推理难度影响到不间断讨论环节主人公独白时给出的提示多少、言弹发射器装弹量的多少等等。而动作难度则影响到发言力受到伤害时的减少量、灵光乍现组字环节汉字的移动速度以及机关枪舌战中对方的发言速度等等。难易度并不会给剧本造成任何影响，不过为了达成特定奖杯，建议玩家以“轻松”以上难度进行挑战。

PROLOGUE

欢迎来到绝望学园

探索

调查桌上的纸、时钟、被铁板钉死的窗户

↓

离开教室，前往玄关大厅

↓

与其余14名学生对话

↓

离开玄关大厅，前往体育馆

↓

调查体育馆前大厅门把手

↓

剧情后得到礼物“校徽胸章”，PROLOGUE结束

CHAPTER 01

努力存活 （非） 日常编

本章隐藏黑白熊徽章位置

场所	详细	场所	详细
苗木的房间	垃圾桶	废弃物室	绿色大型垃圾桶
舞园的房间	床	宿舍1楼男厕	水族箱
餐厅	监视摄影机	体育馆前大厅	头盔
厨房	蔬菜	体育馆前大厅	陶偶
厨房	展示柜	体育馆前大厅	荧幕
洗衣间	晾晒的泳装	福利社	下方货架
洗衣间	右数第二台洗衣机	1–A教室	时钟
洗衣间	右数第四台洗衣机	1–B教室	监视摄影机
废弃物室	地板上的门	视听教室	中央的DVD播放器
废弃物室	栅栏右侧的开关	玄关大厅	右侧文件盒



第1日 Time Unknown

探索

调查抽屉、桌上的钥匙、墙上的纸、沐浴间的门和房门（调查垃圾桶可以找到黑白熊徽章）

↓

离开房间，前往餐厅

↓

与舞园对话，追问【确认】（调查餐厅的监视摄影机可以找到黑白熊徽章）

↓

调查时钟

第1日 Night Time

探索

不断与舞园对话，追问所有紫色的句子。之后再次与舞园对话

↓

调查自己房间里沐浴间的门



第2日 Morning

探索

前往舞园的房间，追问【拜托】（此时可以先前往洗衣间、厨房、废弃物室和男厕回收黑白熊徽章）

↓

按下□键，选择地图，瞬间移动到体育馆前的大厅

↓

调查左边放着奖杯的架子（调查荧幕可以找到黑白熊徽章）

↓

调查中间的模型刀（调查头盔和陶偶可以找到黑白熊徽章）

↓

与舞园对话，追问【梦想】

第2日 Day Time

自由行动

※在自由行动中，玩家可以去统一回收大部分隐藏起来的黑白熊徽章。自由行动中角色们所在位置均会显示在地图上，以下只标注无法一起共度时间和心情失落的角色。

不可共度时间的角色：舞园以外全员

第3日 Morning

自由行动

不可共度时间的角色：无

※建议本次（或下次）自由行动与桑田一起度过，习得其技能“刚腕”，对取得特定奖杯有极佳帮助。

第3日 Day Time

自由行动

不可共度时间的角色：无

第4日 Morning

探索

调查房门，与石丸对话

↓

前往餐厅，与石丸对话，对不二咲的发言追问【那个杀人魔】

第4日 Day Time

探索

前往视听教室，调查纸箱

↓

调查中央的DVD播放器

↓

前往1–A教室，与舞园对话

第4日 Night Time

探索

调查房门，与舞园对话，追问【奇怪的事】

↓

调查舞园房间中的垃圾桶、抽屉和沐浴间的门（调查床铺可以找到黑白熊徽章）

第5日 Morning

探索

调查沐浴间的门

努力存活 非日常编

搜查开始

体育馆

与雾切、瑟雷丝对话，调查尸体

↓

得到言弹“黑白熊档案1”。离开体育馆，强制来到苗木的房间



苗木的房间

调查抽屉，得到言弹“工具组”

↓

调查地面的刀，得到言弹“镀金模型刀（刀身）”

↓

调查地面的刀鞘，得到言弹“镀金模型刀（刀鞘）”

↓

调查地面的钥匙，得到言弹“关于交换房间”

↓

调查墙壁的伤痕，得到言弹“争执的痕迹”

↓

调查床边的滚筒清洁黏纸后，与雾切对话，追问【有点奇怪】，得到言弹“苗木房内的清扫状况”

↓

调查沐浴间的门，进入沐浴间

GO

沐浴间

调查尸体，得到言弹“舞园的手腕处”

↓

调查尸体背后的墙。离开沐浴间回到苗木房间内

GO

苗木的房间

追问【血书】，得到言弹“临死讯息”与“沐浴间的门轴”

↓

调查沐浴间的门，得到言弹“沐浴间的门把”。离开苗木的房间

GO

宿舍1楼走廊

调查苗木与舞园房门上的名牌，得到言弹“个人房的名牌”。前往舞园的房间

GO

舞园的房间

调查垃圾桶，然后离开房间，前往视听教室

GO

视听教室

调查DVD放映机。剧情发生后离开视听教室，前往废弃物室

GO

废弃物室

调查铁栅栏，得到言弹“扫除值星”

↓

回到走廊，与江之岛房间门前的山田一二三对话，强制进入废弃物室

↓

调查焚烧炉，得到言弹“废弃物室的焚烧炉”（调查左侧绿色大型垃圾桶可以找到黑白熊徽章）

↓

调查开关下面的碎片，得到言弹“碎掉的玻璃球”

↓

调查焚烧炉下方的布片，得到言弹“烧剩的衬衫”。离开废弃物室，前往厨房

GO

厨房

调查墙上的菜刀，得到言弹“厨房的菜刀组”。离开厨房回到餐厅

GO

餐厅

与朝日奈葵对话，得到言弹“朝日奈的证词”。离开餐厅，前往体育馆

GO

体育馆

与叶隐康比吕对话，更新言弹“碎掉的玻璃球”

↓

搜查部分结束，进入红色门，调查电梯，进入班级审判部分



班级审判

※强烈建议在此处存档，以便完成无伤、不使用集中力、不重新挑战完成班级审判的相关奖杯

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	不二咲	“还来不及抵抗就被杀了”	“争执的痕迹”
2	大和田	“小刀”	“厨房的菜刀组”
3	腐川	“餐厅没有任何人的时候”	“朝日奈的证词”

分歧选项 选择“舞园沙耶香”

灵光乍现组字

重要关键词句为“身上毛发”

言弹提供 选择“沐浴间的门把”

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	桑田	“上锁了”	“沐浴间的门轴”

分歧选项 选择“现场是苗木的房间”

言弹提供 选择“关于交换房间”

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	瑟雷丝	“苗木同学待的舞园的房间”	“个人房的名牌”

分歧选项 选择“舞园沙耶香”

言弹提供 选择“舞园的手腕处”

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	叶隐	“用模型刀先发制人”	“镀金模型刀（刀鞘）”

分歧选项 依次选择“手掌”、“因为不会出水”与“舞园沙耶香”

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	桑田	“没有新的线索”	“临死讯息”

分歧选项 选择“左手的食指”

指明人物 桑田

言弹提供 选择“烧剩的衬衫”

分歧选项 选择“处理的方法”

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	桑田	“必须接近焚烧炉”	“碎掉的玻璃球”

分歧选项 依次选择“用丢的”与“超高中级的棒球选手”

高潮再现推理

※漫画的阅读顺序为从右至左，画格镶嵌顺序也一样

页数	画格特征
1	犯人开门
2	犯人背后有刀、犯人以刀鞘抵挡菜刀
3	举刀指向舞园
4	利用工具撬锁
5	留下死亡讯息
6	–
7	拿起滚筒清洁黏纸
8	拿起玻璃球
9	将衬衫绑入炉中
10	留下未烧尽的碎片

机关枪舌战

教学篇，没啥难度。按○键锁定三个发言后用△键破坏就行了

体罚

剧情之后获得礼物“绝望球棒”，CHAPTER 01结束

CHAPTER 02

少年周刊绝望快报（非）日常编

本章隐藏黑白熊徽章位置

场所	详细	场所	详细
苗木的房间	垃圾桶	2-A教室	窗户
苗木的房间	显示器	2-B教室	监视摄影机
体育馆前大厅	监视摄影机	餐厅	时钟
泳池前大厅	浮板架	厨房	展示柜
泳池前大厅	救生圈	脱衣处	按摩椅
室内游泳池	置物柜	洗衣间	杂志
图书室	左侧书架	洗衣间	最左侧的洗衣机
图书室	右侧书架	洗衣间	左数第2台洗衣机
图书室	中央桌子	福利社	下方货架
2-A教室	时钟	书库	台灯

第5日 Night Time



探索

调查沐浴间的门（调查垃圾桶和显示器可以找到黑白熊徽章）

第6日 Day Time



探索

前往学园1楼走廊上楼楼梯前，调查楼梯，进入学园2楼

↓

进入图书室，调查小书架上的信件和左边的笔记型电脑（调查左、右侧书架和中央桌子可以找到黑白熊徽章）

↓

进入泳池前大厅，调查蓝色更衣室的门（调查浮板架和救生圈可以找到黑白熊徽章）

第7日 Morning

探索

前往餐厅
↓
前往图书室（此时可以回收除书库外所有的黑白熊徽章）



第7日 Day Time

自由行动（第一次）

不可共度时间的角色：十神
心情失落的角色：不二咲

自由行动（第二次）

不可共度时间的角色：十神
心情失落的角色：不二咲

第8日 Morning

探索

前往餐厅

第8日 Day Time

自由行动（第一次）

不可共度时间的角色：十神

自由行动（第二次）

不可共度时间的角色：十神

第8日 Night Time

探索

前往餐厅，与大和田对话，追问【见证人】

第9日 Day Time

探索

与腐川对话，追问【跟我一起去某个地方】
↓
与十神对话

自由行动

不可共度时间的角色：十神

第10日 Night Time

探索

前往体育馆

第10日 Morning

探索

前往泳池前大堂，调查男更衣室

少年周刊绝望快报 非日常编

搜查开始

女更衣室

调查墙上的血书，得到言弹“黑白熊档案2”，追加校规
↓
调查地面的哑铃，得到言弹“更衣室的哑铃”
↓
与大神对话，得到言弹“大神的证词”
↓
与大和田对话，得到言弹“大和田的证词”。之后强制来到泳池前大厅

GO

泳池前大厅

调查更衣室的读卡机，得到言弹“读卡机”。之后强制来到玄关大厅

GO

玄关大厅

调查大门右侧的文件盒，得到言弹“玄关大厅的电子学生手册”与“坏掉的电子学生手册”
↓
与十神对话，追问【屠杀者·翔】与【确切的把握】
↓
与前来门厅的朝日奈对话，追问【紧急状况】。强制来到宿舍1楼走廊

GO

宿舍1楼走廊

在宿舍走廊与朝日奈对话，调查腐川的房门，再与十神对话。剧情后强制来到图书室

GO

图书室

调查左侧通向书库的门，进入书库

GO

书库

调查房间里所有疑点后发生对话，追问【之前已经看过好几次】（调查地板上的台灯可以找到黑白熊徽章）
↓
与十神对话，得到言弹“屠杀者·翔事件档案”。之后强制回到学匠2楼走廊，前往泳池前大厅

GO

泳池前大厅

与山田对话。之后进入男更衣室

GO

男更衣室

调查地毯上的污渍，得到言弹“男更衣室的地毯”
↓
调查海报。之后前往女更衣室

GO

女更衣室

与雾切对话，得到言弹“不二咲的电子学生手册”
↓
调查尸体，得到言弹“尸体的状况”
↓
调查海报，得到言弹“两间更衣室的海报”
↓
与大神对话，得到言弹“消失的污渍”。之后前往图书室

GO

图书室

调查台灯，得到言弹“图书室的台灯”。接着进入书库

GO

书库

调查右侧书架。然后前往餐厅

GO

餐厅

与朝日奈对话，得到言弹“朝日奈的证词”。接着前往仓库

GO

仓库

与瑟雷丝对话，得到言弹“瑟雷丝的证词”
↓
搜查部分结束，进入红色门，调查电梯，进入班级审判部分





班级审判

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	叶隐	“铁管”	“更衣室的哑铃”
2	朝日奈	“没有根据”	“屠杀者・翔事件档案”

分歧选项 选择“被害人的尸体会被吊起”

灵光乍现组字

重要关键词句为“多重人格”

言弹提供 选择“说话口气变了”

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	十神	“手法可说是完全一致”	“尸体的状况”

分歧选项 依次选择“被害人的致命伤”、“用来吊起尸体的器具”与“因为不二咲是女的”

指明人物 十神

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	十神	“被害人不二咲”	记忆朝日奈的发言：“发现尸体前的行动”
2	十神	“从没见过”	“图书室的台灯”

分歧选项 选择“关于犯罪现场”

言弹提供 依次选择“两间更衣室的海报”与“男更衣室的地毯”

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	叶隐	“桑田仔的电子学生手册”	“坏掉的电子学生手册”

分歧选项 选择“凶手是男的”

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	叶隐	“只有凶手”	“瑟雷丝的证词”
2	大和田	“蓝色运动外套”	“瑟雷丝的证词”

分歧选项 依次选择“因为大和田对他的称谓变了”、“是不二咲千寻的东西”与“弱点”

指明人物 大和田

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	大和田	“可以正常运作”	“坏掉的电子学生手册”

高潮再现推理

页数	画格特征
1	露出运动衫袖子的运动提包
2	拿出电子学生手册贴住读卡机、推门进入男子更衣室
3	犯人举起哑铃
4	血痕沾上了美女海报
5	–
6	犯人揭下美女海报、女子更衣室的红色门
7	犯人贴上美女海报
8	–
9	台灯的延长线
10	用血写字
11	三温暖烤箱、电子学生手册破坏

机关枪舌战

中途石丸会发动否定时间，此时要注意听清节奏点，并观察自己的COMBO是否有持续下去，如果有MISS就进行调整。危机时刻可以发动热辩时间来支撑一下

体罚

剧情之后获得礼物“暮威慈畏大亚纹土”，CHAPTER 02结束

CHAPTER 03

新世纪银河传说再临！装甲勇者在大地上奋起吧！（非）日常编

本章隐藏黑白熊徽章位置

场所	详细	场所	详细
厨房	监视摄影机	娱乐室	黑白棋
餐厅	显示器	物理教室	空气清净机
大澡堂	浴缸	物理教室	右侧柜子
三温暖室	桑拿石	物理准备室	蓝色塑胶垫
洗衣间	右数第3台洗衣机	美术教室	壁画
保健室	冰箱	美术教室	黑白熊像
福利社	下方货架	美术仓库	显示器
3-A教室	最左侧的窗户	苗木的房间	监视摄影机
3-B教室	监视摄影机	苗木的房间	垃圾桶
娱乐室	飞镖	仓库	右侧柜架

第11日 Morning



（确保已经拥有第91号礼物“男人的浪漫”，没有就去福利社抽一下）

↓

前往学园2楼走廊上楼楼梯前，调查楼梯，进入学园3楼

↓

进入娱乐室（调查飞镖和桌上的黑白棋可以找到黑白熊徽章）

↓

进入物理教室，调查数位相机和中央的空气清净机，并进入物理准备室（调查物理准备室的蓝色塑胶垫可以找到黑白熊徽章）

↓

进入美术教室，与山田对话，追问【雕刻用具】（调查壁画和黑白熊像可以找到黑白熊徽章）

↓

进入美术仓库，调查地上的照片（调查显示器可以找到黑白熊徽章）

↓

强制回到餐厅，与餐厅的全员对话，与山田对话时，追问【卡通人物】

↓

与瑟雷丝对话，追问【令人在意的事】

↓

与朝日奈对话，追问【真相】

↓

调查置物柜、以及当中的笔记型电脑

↓

拥有第91号礼物“男人的浪漫”的前提下，调查大澡堂的门，可获得一张CG



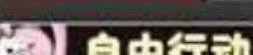
CHAPTER 03 DAY TIME
瑟雷絲
這樣培育出來的人工智慧，
應該可以說是類似自己分身的存在吧。

第12日 Morning



前往餐厅

第12日 Day Time



不可共度时间的角色：腐川

心情失落的角色：石丸



调查房门

↓

前往脱衣处

第13日 Morning



前往餐厅

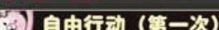
↓

与雾切对话，追问【同样的错】

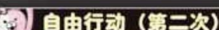
↓

与山田对话

第13日 Day Time



不可共度时间的角色：腐川、石丸



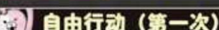
不可共度时间的角色：腐川、石丸

第14日 Morning

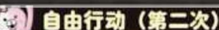


前往餐厅

第14日 Day Time



不可共度时间的角色：腐川、石丸



不可共度时间的角色：腐川、石丸

第14日 Night Time



调查房门与下方的白纸

↓

前往餐厅

↓

与雾切对话

第15日 Day Time

探索

出入任意两个房间后发生剧情

↓

与瑟雷丝对话，调查身后的槌子，追问【事情就不好了】

↓

与山田对话，调查地面的槌子

↓

出入任意房间后发生剧情

↓

前往保健室，调查尸体旁边的槌子

↓

前往物理教室，进入物理准备室

新世纪银河传说再临！装甲勇者在大地上奋起吧！非日常编

探索

调查地面的槌子和腐川

↓

随意调查三个房间后，回到走廊发生剧情

↓

前往美术教室，打开美术仓库的门

搜查开始

美术仓库

得到言弹“黑白熊档案3”

↓

调查石丸的尸体，得到言弹“蓝色塑胶垫”

↓

调查山田的尸体，得到言弹“山田的眼镜”

↓

调查手推车，得到言弹“美术教室的手推车”（其实此处言弹原文应该是“美术仓库的手推车”，相信是翻译错误）

↓

调查槌子挂架，得到言弹“被洗过的槌子”

↓

与十神和朝日奈对话，离开房间，得到言弹“美术仓库的门”。之后先前往物理准备室

GO

物理准备室

调查血迹，得到言弹“物理准备室的血迹”

↓

调查右侧的塑胶垫。之后前往保健室

GO

保健室

与瑟雷丝对话，得到言弹“瑟雷丝的证词”

↓

调查垃圾桶，得到言弹“卡通人物图案的眼镜布”

↓

完成物理准备室和保健室的调查后回到走廊发生剧情，得到言弹“叶隐亲手写的讯息”。之后前往叶隐的房间

GO

叶隐的房间

调查纸箱，得到言弹“正义机器人的设计图”

↓

离开房间时发生剧情，强制移动至室内游泳池

GO

室内游泳池

调查大家聚集之处，与雾切对话，得到言弹“正义机器人的服装”

↓

与叶隐对话，得到言弹“叶隐的证词”。之后再次前往美术仓库

GO

美术仓库

与雾切对话，得到言弹“坏掉的手表”与“石丸手中的纸片”

↓

再次与雾切对话，得到言弹“山田身上的纸条”与“电子学生手册”

↓

搜查部分结束，进入红色门，调查电梯，进入班级审判部分



班级审判

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	瑟雷丝	“设计图”	“叶隐亲手写的讯息”

分歧选项 选择“叶隐康比吕”

言弹提供 依次选择“蓝色塑胶垫”与“美术教室的手推车”

机关枪舌战

没有难度，注意重新填弹以及发动热辩时间对抗否定时间就行

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	朝日奈	“弯下腰来”	“正义机器人的服装”

分歧选项 选择“自己脱不下来”

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	朝日奈	“被杀的顺序”	记忆朝日奈的发言：“正义铁槌的顺序”

灵光乍现组字

重要关键词句为“手表”

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	瑟雷丝	“发现山田同学的尸体”	记忆雾切的发言：“其他人的尸体”

分歧选项 选择“第二次发现2人的尸体时”

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	瑟雷丝	“不一样的地方”	“山田的眼镜”

言弹提供 选择“卡通人物图案的眼镜布”

选项选择 “山田一二三”

言弹提供 “山田身上的纸条”

选项选择 “石丸清多夏”

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	腐川	“跟小清没有关系”	“坏掉的手表”

言弹提供 选择“石丸手中的纸片”

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	叶隐	“凶器是其中一把槌子”	“被洗过的槌子”
2	瑟雷丝	“不可能有共犯”	记忆雾切的发言：“是2起事件”

指明人物 瑟雷丝

分歧选项 选择“目击可疑人物”

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	瑟雷丝	“他们”	记忆十神的发言：“不自然的地方”

分歧选项 选择“山田带走可疑人物”

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	瑟雷丝	“那种姿势”	“正义机器人的服装”

分歧选项 选择“叫全名”

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	瑟雷丝	“没有办法确认”	“电子学生手册”

高潮再现推理

页数	画格特征
1	山田的侧脸
2	时钟指向1点、叶隐的脸
3	犯人拿起数位相机照相
4	手表时钟指向7点过（其实是6点，图本身是斜的）
5	染血的蓝色4号槌子
6	蓝色2号槌子
7	横放的3号槌子
8	–
9	山田推车
10	灰色的槌子

体罚

剧情之后班级审判结束

第15日 Night Time

探索

前往学园2楼的男厕，调查器材放置场2次

↓

调查中央的书架。剧情发生后再次调查书架

↓

调查体育馆的门。之后发生剧情，获得礼物“超合金正义机器人”，CHAPTER 03结束

CHAPTER 04

All・All・Apologies（非）日常编

本章隐藏黑白熊徽章位置

场所	详细	场所	详细
厨房	显示器	音乐教室	平台钢琴
洗衣间	左数第3台洗衣机	教职员室	桌上的花（共计5处）
洗衣间	自动贩卖机	化学教室	显示器
废弃物室	栅栏开关	化学教室	监视摄影机
仓库	左侧柜架	4-A教室	显示器
仓库	中央偏右柜架	4-B教室	监视摄影机
1-B教室	时钟	苗木的房间	滚筒清洁黏纸
福利社	下方货架	苗木的房间	垃圾桶

第16日 Day Time



前往学园3楼走廊上楼楼梯前，调查楼梯，进入学园4楼

↓

前往音乐教室，与雾切对话，选项只能选择“不说”（调查平台钢琴可以找到黑白熊徽章）

↓

前往教职员室，调查地上的照片（调查5处桌上的花可以找到5个黑白熊徽章）

↓

前往化学教室，调查药品柜（调查显示器和监视摄影机可以找到黑白熊徽章）

↓

调查校长室与资讯处理室的房门后，强制回到餐厅，与餐厅的全员对话

↓

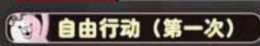
前往脱衣处，与腐川对话，然后调查笔记型电脑

第17日 Morning

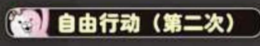


前往餐厅，与大神对话（苗木的房间中调查滚筒清洁黏纸和垃圾桶可以找到黑白熊徽章）

第17日 Day Time



不可共度时间的角色：雾切、大神、屠杀者・翔



不可共度时间的角色：雾切、大神、屠杀者・翔

第17日 Night Time



前往体育馆

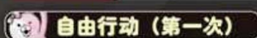


第18日 Morning



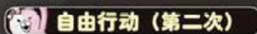
前往餐厅

第18日 Day Time



不可共度时间的角色：雾切、屠杀者・翔

心情失落的角色：大神、朝日奈



不可共度时间的角色：雾切、屠杀者・翔、大神、朝日奈

第19日 Morning



前往餐厅，强制移动到保健室

↓

在保健室与朝日奈对话，追问【口角】

↓

与雾切对话，追问【那件事】与【其他想说的事】

↓

强制移动到脱衣处，调查笔记型电脑，选择“2楼的隐藏房间”

↓

前往学园2楼的男厕，调查储物间

↓

调查隐藏房间中的桌子

↓

强制回到自己的房间，剧情后调查房门

↓

与娱乐室门前的朝日奈对话



All・All・Apologies 非日常编

搜查开始

娱乐室

得到言弹“黑白熊档案4”

↓

调查尸体，得到言弹“大神尸体的状况”

↓

调查尸体身后的红色碎片，得到言弹“地板上的玻璃碎片”与“掉在地板上的模型”

↓

调查尸体脚下的包装纸，得到言弹“红色点点的糖果”

↓



调查杂志棚下的血迹，得到言弹“杂志架前的血迹”

↓

调查右侧柜子上的瓶子，得到言弹“黑白熊瓶”

↓

调查右边的置物柜，得到言弹“置物柜上的手印”

↓

调查入口地面的容器，得到言弹“空的蛋白粉容器”

↓

调查入口附近的椅子与房门，得到言弹“娱乐室的门”

↓

与朝日奈对话，得到言弹“朝日奈的证词”

↓

与十神对话，得到言弹“十神的证词”

↓

与雾切对话，之后离开娱乐室，强制移动到宿舍走廊



宿舍走廊

调查腐川的房间，追问【话】，得到言弹“腐川的证词”

↓

调查叶隐的房间，追问【要事】，得到言弹“口袋里的垃圾”。之后前往化学教室



化学教室

调查药品柜

↓

调查A、B、C三个药品柜，得到言弹“化学教室的药品柜”

↓

调查破碎的瓶子，得到言弹“地板上粉末的原因”

↓

调查粉末与足迹后，得到言弹“留在粉末上的脚印”。之后再次前往娱乐室



娱乐室

调查尸体，得到言弹“脚上附着的黄色粉末”与“调查尸体后的雾切证词”

↓

调查柜子上的瓶子，更新言弹“黑白熊瓶”，得到言弹“黑白熊瓶的实验”

↓

调查杂志柜，得到言弹“杂志上的临死讯息”

↓

搜查部分结束，进入红色门，调查电梯，进入班级审判部分



班级审判

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	叶隐	"光用这样的理由"	"朝日奈的证词"
2	叶隐	"没去"	"口袋里的垃圾"

分歧选项 依次选择"大神得到糖果的时间点"与"杂志架里面"

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	叶隐	"尸体发现时"	记忆雾切的发言："杂志架里"

机关枪舌战

仍然没有难度，照以前的方法就能轻松通过

分歧选项 依次选择"藏起杂志的事"与"腐川冬子"

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	叶隐	"只殴打了一次"	"调查尸体后的雾切证词"

灵光乍现组字

重要关键词句为"西洋棋的棋子"

分歧选项 选择"打破的状态"

言弹提供 选择"黑白熊瓶的实验"

分歧选项 选择"大神第二次被殴打"

机关枪舌战

致命一击的部分将会加入言弹的选择。这次选择"置物柜上的手印"

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	屠杀者·翔	"杂志架前"	"大神尸体的状况"

言灵提供 选择"杂志架前的血迹"

分歧选项 选择"苗木亲眼目击"

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	朝日奈	"头部的伤"	"黑白熊档案4"

分歧选项 选择"化学教室的A柜"

灵光乍现组字

重要关键词句为"蛋白粉容器"

分歧选项 选择"蛋白粉的容器"

言弹提供 选择"留在粉末上的脚印"

分歧选项 选择"苗木和朝日奈"

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	朝日奈	"C柜往A柜移动"	"留在粉末上的脚印"

分歧选项 依次选择"娱乐室的玻璃窗"与"化学教室的A柜"

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	十神	"从密室被破坏前"	"空的蛋白粉容器"

分歧选项 选择"大神樱"

机关枪舌战

致命一击选择"脚上附着的黄色粉末"

指明人物 大神

分歧选项 选择"被害人自己做出的密室"

高潮再现推理

页数	画格特征
1	十神
2	腐川进入置物柜
3	–
4	马的棋子、在书上写血字
5	腐川从置物柜探头、倒放的杂志
6	–
7	皇后的棋子
8	拿起棕色的毒药瓶
9	–
10	将棕色瓶子从上方拿起、拿出白色容器

体罚

剧情之后班级审判结束

第19日 Midnight



与雾切对话，追问【拜托】

↓

离开房间。之后发生剧情，获得礼物"Alter球"，CHAPTER 04结束



CHAPTER 05

狂飙青春的垃圾食物（非）日常编

本章隐藏黑白熊徽章位置

场所	详细	场所	详细
餐厅	监视摄影机	武术场	箭靶
厨房	蔬菜	武术场	草捆
仓库	中央偏左柜架	植物庭园	巨大的花
大澡堂	浴缸	植物庭园	洒水器
洗衣间	右数第1台洗衣机	植物庭园置物间	肥料
废弃物室	地面的门	植物庭园置物间	除草机
玄关大厅	入口大门	5–C教室	监视摄影机
福利社	下方货架	苗木的房间	便条纸
5–A教室	左前方窗户	苗木的房间	垃圾桶
5–B教室	显示器		
武术场	盔甲		

第20日 Day Time



前往学园4楼走廊上楼楼梯前，调查楼梯，进入学园5楼

↓

前往武术场，调查樱花（调查盔甲、箭靶和草捆可以找到黑白熊徽章）

↓

与雾切对话

↓

前往植物庭园，调查入口附近的红色控制器、饲育小屋和巨大的花（调查巨大的花和上空的洒水器可以找到黑白熊徽章）

↓

进入深处的置物间，调查里面的鹤嘴镐（调查置物间的除草机和左下角肥料可以找到黑白熊徽章）

↓

离开置物间，与叶隐对话

↓

前往5–C教室，调查地面的血迹与尸体轮廓线

↓

调查生物教室的门。之后强制回到餐厅

↓

与全员对话，追问【大得不像话的植物】、【饲育小屋】、【置物间】与【学校的构造】

↓

调查房门（调查便条纸和垃圾桶可以找到黑白熊徽章）

↓

强制移动到脱衣所，与雾切对话

第21日 Morning



前往餐厅

第21日 Day Time

自由行动（第一次）

不可共度时间的角色：雾切、屠杀者·翔

自由行动（第二次）

不可共度时间的角色：雾切、屠杀者·翔

第22日 Morning



调查抽屉

↓

前往餐厅，与朝日奈对话，追问【大家在的地方】

↓

前往体育馆，与叶隐对话

↓

调查校长室的门



狂飙青春的垃圾食物
非日常编

第22日 Day Time

探索

调查尸体2次
↓
调查尸体旁的钥匙
↓
调查学园4楼的资讯处理室房门
↓
再次调查资讯处理室房门
↓
调查墙上的荧幕、桌上的显示器、纸箱上的显示器与印有黑白熊的门

搜查开始

资讯处理室

得到言弹“黑白熊档案5”。之后强制来到植物庭园

GO

植物庭园

调查尸体的上半身，得到言弹“遭到爆炸的尸体特征”
↓
调查尸体的手，得到言弹“假指甲”与“右手背上的刺青”
↓
调查尸体所有部分后离开尸体，调查尸体脚部附近的地面，得到言弹“掉在尸体附近的碎片”
↓
调查地上的匕首，得到言弹“掉在现场的小刀”
↓
调查红色控制器，得到言弹“洒水器”
↓
调查饲育小屋，得到言弹“饲育小屋的鸡”
↓
调查置物间中的白色塑胶垫，得到言弹“塑胶垫”
↓
与朝日奈对话，得到言弹“爆炸前的尸体”
↓
与叶隐对话，得到言弹“事件的先后顺序”
↓
与十神对话，追问【话】，得到言弹“十神的证词”
↓
再次与十神对话。之后前往体育馆

GO

体育馆

调查黑白熊，更新言弹“掉在尸体附近的碎片”。之后前往植物庭园

GO

植物庭园

与十神对话。之后强制移动至宿舍1楼走廊

GO

宿舍1楼走廊

与雾切房间前的十神对话，然后调查雾切的房门进入房间

GO

雾切的房间

调查桌上的木牌，得到言弹“木牌”
↓
与十神对话，然后调查床，得到言弹“战刃骸的个人资料”与“黑白熊的证词”。之后强制移动至武术场

GO

武术场

调查武术场右边的置物柜，得到言弹“硬铝合金制的箭矢”与“沾了血迹的胶带”。之后强制移动至书库

GO

书库

与十神对话，更新言弹“战刃骸的个人资料”
↓
进入红色门，之后与雾切对话，得到言弹“雾切响子的证词”
↓
搜查部分结束，调查电梯，进入班级审判部分



班级审判

分歧选项 选择“雾切的手套”

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	叶隐	“戴手套”	“假指甲”
2	朝日奈	“不知道尸体的身份”	“右手背上的刺青”

分歧选项 选择“战刃骸的个人资料”

灵光乍现组字

重要关键词句为“野狼”

分歧选项 依次选择“苗木和雾切”与“9点”

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	十神	“晚上10点”	“洒水器”

机关枪舌战

致命一击选择“遭到爆炸的尸体特征”

言弹提供 选择“塑胶垫”

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	叶隐	“还很干净”	“爆炸前的尸体”

言弹提供 选择“饲育小屋的鸡”

※得到言弹“尸体的伪装”

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	叶隐	“刀伤就是致命伤”	“尸体的伪装”

言弹提供 依次选择“黑白熊档案5”与“掉在尸体附近的碎片”

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	十神	“致命伤并不确定”	记忆叶隐的发言：“遭到殴打的痕迹”

言弹提供 选择“硬铝合金制的箭矢”

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	朝日奈	“太细了”	“沾了血迹的胶带”

言弹提供 选择“木牌”

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	十神	“你不是凶手的证据”	记忆雾切的发言：“钥匙放在自己的房间里”

结局分歧

选择“追究她的谎话”→Bad Ending

选择“不追究她的谎话”→True Ending

※即使选择Bad Ending，看完结局后也会自动跳回这个选项处。为了达成奖杯，大家就忍痛先选择Bad Ending吧。

Bad Ending

※ 分歧选项 选择“追究她的谎话”

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	雾切	“进不了自己的房间”	“雾切响子的证词”

体罚

剧情之后班级审判结束，进入Bad Ending，然后自动跳转至分歧选项处。选择“不追究她的谎话”进入True Ending路线

True Ending

※ 分歧选项 选择“不追究她的谎话”

体罚

剧情之后班级审判结束

Time Unknown

探索

依次调查门与垃圾袋
↓
不断与雾切对话，不断追问紫色的句子推进对话。剧情后获得礼物“梦之岛火箭”，CHAPTER 05结束



FEATURE INFORMATION EXPRESS GUIDE

CHAPTER 06

超高中级的不幸儿引来超高中级的杀人、超高中级的处刑和超高中级的绝望的理由 非日常编

本章隐藏黑白熊徽章位置

场所	详细
废弃物室	栅栏开关
厨房	菜刀架
三温暖室	桑拿石
洗衣间	晾晒的泳装
1-A教室	桌上的纸
保健室	冰箱
福利社	下方货架
男更衣室	海报
娱乐室	沙发
美术仓库	木槌
化学教室	药品柜

场所	详细
空房间	床
校长个人房	左侧电脑桌
置物柜室	左侧的铁板
置物柜室	右侧最靠里的储物柜
武术场	箭靶
植物庭园	监视摄影机
体育馆前大厅	展示柜上层
图书室	书桌
视听教室	纸箱

Time Unknown

探索

与雾切对话，然后调查门，强制移动至废弃物室

第23日 Night Time

探索

在废弃物室与雾切对话（调查栅栏开关可以找到黑白熊徽章）

↓

前往体育馆发生剧情

↓

在体育馆前大厅与雾切对话，追问【幕后黑手的破绽】

↓

前往餐厅，与雾切对话，追问【先跟大家说明】与【无法赞同】

↓

与雾切对话

搜查开始

餐厅

得到言弹“需调查之处的笔记”（调查厨房的菜刀架可以找到黑白熊徽章）

↓

前往学园宿舍1楼走廊上楼楼梯前，调查楼梯，进入学园宿舍2楼。之后前往校长个人房

GO

校长个人房

调查墙上的暗门，追问【打开的方法】（调查左侧电脑桌可以找到黑白熊徽章）

↓

调查电脑，得到言弹“超高中级的绝望相关资料”

↓

再次调查电脑，然后调查暗门，进入校长的隐藏房间

GO

校长的隐藏房间

调查桌上的礼物箱

↓

与雾切对话，得到言弹“隐藏房间的礼物”

↓

调查书桌，得到言弹“校长的电子学生手册”

↓

调查相框，得到言弹“雾切与校长的照片”

↓

追问【拜托你】。之后前往置物柜室

GO

置物柜室

调查中央右数第四个置物柜两次（调查左侧的铁板和右侧最靠里的储物柜可以找到黑白熊徽章）

↓

调查柜子中的记事本，得到言弹“在置物柜室找到的记事本”

↓

调查左侧完好无损的置物柜

↓

调查下面的课本，得到言弹“在置物柜室找到的笔记本”。之后前往资讯处理室

GO

资讯处理室

前往资讯处理室，调查黑白熊房门，进入黑白熊操作室

GO

黑白熊操作室

调查正面的操纵面板

↓

回到资讯处理室，与黑白熊对话

↓

回到黑白熊操作室，得到言弹“黑白熊操作室”

↓

离开资讯处理室发生剧情，之后前往校长室

GO

校长室

与十神对话，追问【有趣的东西】与【战刃骸的情报】，得到言弹“战刃骸的个人资料”

↓

追问【忠告】。之后前往武术场

GO

武术场

剧情后前往植物庭院（调查箭靶可以找到黑白熊徽章）

GO

植物庭院

进入置物间，调查塑胶垫，得到言弹“塑胶垫”（调查植物庭院的监视摄影机可以找到黑白熊徽章）

↓

离开置物间。之后前往生物教室

GO

生物教室

依次调查右侧墙上靠右的装置、桌子和右侧墙上靠左的装置，得到言弹“生物教室的秘密”与“生物教室的灯”

↓

完成以上调查后发生剧情，强制移动至体育馆前大厅，进入体育馆

GO

体育馆

调查地面的信封，得到言弹“合照”，然后强制回到体育馆前大厅。之后前往书库（调查展示柜上层可以找到黑白熊徽章）

GO

书库

与十神对话。之后再次前往生物教室（调查图书室中的书桌可以找到黑白熊徽章）

GO

生物教室

调查腐川，得到言弹“屠杀者的秘密”

↓

调查打开的冰柜，追问【战刃骸的尸体】

↓

与雾切对话

↓

调查左侧冰柜，更新言弹“生物教室的灯”

↓

调查白色塑胶垫，更新言弹“塑胶垫”

↓

追问【说明】，得到言弹“雾切的证词”

↓

追问【关于尸体有想知道的事】，更新言弹“战刃骸的个人资料”

↓

与雾切对话，得到言弹“紧急面谈的DVD”。之后前往植物庭院

GO

植物庭院

与叶隐对话。之后前往餐厅

GO

餐厅

与朝日奈对话。之后前往视听教室

GO

视听教室

调查播放器，更新言弹“紧急面谈的DVD”（调查纸箱可以找到黑白熊徽章）

↓

搜查部分结束，进入红色门，调查电梯，进入班级审判部分

班级审判

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	叶隐	“竟然有3个人”	“合照”

分歧选项 选择“拿到照片的人”

※更新言弹“合照”

灵光乍现组字

重要关键词句为“丧失记忆”

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	朝日奈	“记得很清楚”	“紧急面谈的DVD”
2	腐川	“在另一个地方”	“黑白熊操作室”

分歧选项 选择“全身的伤痕”

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	腐川	“在战场上受的伤”	“战刃骸的个人资料”

※得到言弹“战刃骸的致命伤”

分歧选项 选择“幕后黑手”

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	黑白熊	“其实就是战刃骸”	记忆黑白熊的发言：“右手”

分歧选项 选择“生物教室”

言弹提供 选择“塑胶垫”

机关枪舌战

致命一击选择“生物教室的灯”

分歧选项 依次选择“10个”与“同一个人被杀了2次”

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	黑白熊	“被杀2次”	记忆黑白熊的发言：“江之岛盾子”
2	腐川	“不是战刃骸”	“战刃骸的个人资料”

指明人物 江之岛

灵光乍现组字

重要关键词句为“交换身分”

分歧选项 选择“一开始就交换了”

言弹提供 选择“紧急面谈的DVD”

机关枪舌战

致命一击选择“合照”

分歧选项 选择“江之岛盾子的脸”

高潮再现推理

页数	画格特征
1	战刃与江之岛两人
2	–
3	犯人从生物教室的冰柜中拿出尸体
4	犯人拿起匕首、蒙面人左边雾切右边
5	蒙面人右边雾切左边、把面具套在尸体头上
6	众人围观尸体
7	众人围观焦黑的尸体

分歧选项 随意选择

分歧选项 依次选择“入学前的事前准备”、“黑白熊准备的动机”、“人际关系”、“回忆”、“欲望”、“背叛”

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	腐川	“什么也想不起来”	“屠杀者的秘密”

分歧选项 依次选择“十神家毁灭了”与“在希望峰学园的学生生活”

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	叶隐	“根本连课都没有上过”	“在置物柜室找到的笔记本”

分歧选项 依次选择“昏倒的时候”与“校长”

灵光乍现组字

重要关键词句为“讯号干扰”

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	全员	“………”	记忆苗木的发言：“希望”

※不发射言弹的话，每轮回一回合，发言力减少1点。这里需要对全员发射“希望”的言弹。

※得到言弹“超高中级的希望”

机关枪舌战

对手最初就会发动“否定时间”，立刻以“热辩时间”对抗。致命一击选择“超高中级的希望”

体罚

剧情之后获得礼物“黑白熊的发带”，CHAPTER 06结束

EPILOGUE

再见了绝望学园

Staff Roll后获得礼物“复活节彩蛋”，游戏通关并可留下通关存档。回到主菜单后，学园模式（School Mode）和鉴赏模式（EXTRA）下的画廊选项（Artwork Gallery）解锁。读取通关存档后继承持有礼物、通讯录情报、技能、技能点数与黑白熊徽章，从PROLOGUE重新开始游戏。



全礼物列表

◎：非常喜欢；○：喜欢；△：可以接受；×：厌恶

No	礼物	石丸	十神	大和田	桑田	山田	叶隐	舞园	雾切	朝日奈	腐川	大神	瑟雷丝	江之岛	不二咲	屠杀者·翔
1	矿泉水	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	○	△	△
2	可果可乐	△	×	△	○	◎	△	△	△	△	△	△	×	△	△	△
3	麝香猫咖啡	△	◎	○	△	△	△	△	◎	△	△	△	△	△	△	△
4	玫瑰花茶	△	○	△	△	△	△	○	△	△	○	△	◎	△	△	△
5	盐	△	×	×	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△
6	油炸洋芋片	△	×	△	△	◎	△	△	△	△	△	△	×	△	△	△
7	彩虹干粮	△	×	△	△	○	△	△	△	△	△	△	△	△	○	△
8	漆黑可颂	△	△	△	△	○	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△
9	最速杯面	△	×	◎	○	△	○	△	△	△	△	△	×	△	△	△
10	华丽王子殿下	△	○	△	△	△	○	△	△	△	△	△	△	△	△	○
11	口粮	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	◎	○	△
12	游泳圈型甜甜圈	△	△	△	△	△	△	△	△	◎	△	○	△	△	○	△
13	恰恰好便当	○	△	△	△	△	○	△	△	△	△	△	△	○	△	△
14	向日葵种子	△	×	△	△	×	△	△	△	△	×	△	×	△	△	△
15	鸟饲料	△	×	×	△	×	×	△	△	△	△	△	×	△	○	△
16	小猫的发夹	△	×	×	△	×	△	◎	△	◎	△	○	△	◎	×	△
17	永恒手绳	△	○	○	◎	×	△	◎	△	△	◎	△	○	△	△	◎
18	恋爱戒指	×	△	△	△	×	×	◎	△	△	○	○	◎	△	×	△
19	鹤龟钻石	△	×	△	○	△	△	△	△	△	○	△	◎	×	△	△
20	希望峰戒指	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
21	蓝莓香水	×	○	△	◎	×	△	○	◎	△	△	○	○	△	◎	△
22	甲虫胸针	△	◎	△	△	×	△	○	△	△	○	△	○	△	△	△
23	武神护符	△	△	○	△	×	○	△	△	○	△	◎	△	○	△	△
24	明日的拳击手套	◎	×	△	△	×	△	△	△	△	△	○	×	△	○	×
25	高额头眼镜	△	×	△	△	△	△	△	○	△	◎	△	×	△	△	×
26	G-SICK	○	△	△	○	△	△	△	△	◎	×	△	×	△	○	△
27	滑轮拖鞋	△	×	◎	○	×	△	△	△	△	×	△	×	△	○	△
28	红色领巾	◎	△	○	△	△	△	△	△	○	△	△	△	△	△	△
29	叶片兜裆布	○	×	×	×	△	○	×	×	×	×	×	×	×	○	○

No	礼物	石丸	十神	大和田	桑田	山田	叶隐	舞园	雾切	朝日奈	腐川	大神	瑟雷丝	江之岛	不二咲	屠杀者·翔
30	特鲁猫热裤	△	△	×	×	△	×	○	△	△	△	○	△	△	×	△
31	白兔耳罩	△	△	×	×	△	×	○	△	○	△	○	△	△	×	△
32	全新的腹带	△	△	◎	△	△	△	×	×	△	×	◎	△	△	×	△
33	穴户康T恤	△	△	○	◎	×	△	△	△	×	×	△	△	△	○	○
34	支配者的丁字裤	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○
35	手型胸罩	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	○
36	爱水者泳装	×	△	×	×	△	×	△	△	◎	×	○	△	△	×	△
37	软黏黏公主的公仔	×	×	×	×	◎	×	△	×	×	△	×	×	×	△	○
38	收音机小弟公仔	△	×	△	×	○	△	△	△	◎	△	△	△	△	○	△
39	理发刀	△	×	△	△	△	×	△	△	△	×	△	△	△	△	×
40	打薄刀	△	×	△	△	△	○	△	△	△	×	△	△	△	△	×
41	高级金吉拉座椅	○	○	◎	△	△	△	△	△	×	×	×	×	×	△	△
42	克里安相机	△	△	△	△	△	○	△	△	△	△	△	△	△	◎	△
43	珍藏反应搞笑集	◎	×	×	△	△	○	×	×	△	×	×	×	△	×	△
44	刺沙蓬	×	×	×	△	×	△	×	×	×	×	×	×	×	×	×
45	无限蒲公英	△	×	×	△	◎	△	○	△	△	△	△	○	△	◎	△
46	试管玫瑰	△	○	△	△	△	△	◎	◎	○	◎	◎	○	◎	○	×
47	樱花花束	○	○	○	○	○	○	◎	◎	○	◎	○	○	○	○	×
48	蔷薇之鞭	×	×	△	△	△	△	×	△	△	×	×	◎	○	△	△
49	残铁剑	△	×	△	△	△	○	×	△	△	×	×	△	○	△	△
50	村正	△	×	○	△	△	○	×	△	△	×	×	△	○	△	△
51	光线枪祖利翁	△	×	△	△	△	△	×	△	△	×	×	△	○	○	△
52	黄金枪	△	◎	△	△	△	△	△	○	△	△	△	×	△	△	△
53	狂战士盔甲	○	×	△	×	△	×	△	△	△	△	×	△	△	△	○
54	自动消灭录音带	△	△	△	△	△	×	△	○	△	△	△	×	△	△	△
55	无言电话	△	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
56	毛虫小弟	△	×	△	△	△	△	×	×	△	×	△	×	△	○	△
57	昭和时代收音机	△	◎	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△
58	快速球大臣	△	×	△	×	△	△	△	△	△	△	△	×	△	○	△
59	古董洋娃娃	△	○	△	△	○	×	○	○	△	◎	○	◎	△	×	×
60	水晶骷髅	△	◎	△	×	△	◎	△	△	×	△	△	×	△	△	△
61	黄金太空梭	△	◎	△	×	△	◎	△	△	△	△	△	×	◎	△	△
62	圣德太子的地球仪	△	◎	△	×	△	◎	△	△	△	△	△	×	△	○	△
63	月之石	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△
64	阿修罗之泪	△	△	△	△	△	×	△	△	△	△	◎	×	△	△	△
65	OMOPLATA的精髓	△	×	△	△	△	△	△	△	○	△	◎	△	△	△	×
66	千禧有奖征答	○	◎	×	×	△	×	△	△	×	△	△	△	△	○	△
67	携带型游戏机	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
68	僵尸计划	△	△	△	◎	△	×	△	△	△	△	△	○	△	○	△
69	异教徒之舞	△	○	△	△	△	△	△	△	△	△	△	○	△	○	△
70	秘技大全	△	×	△	△	◎	△	△	△	△	△	△	×	△	◎	△
71	淑女行李箱	△	×	△	△	△	△	△	△	△	◎	△	△	×	×	◎
72	会动的鸣子木偶	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	◎
73	第二颗纽扣	△	×	×	×	×	△	×	×	×	△	×	△	×	△	△
74	某人的毕业纪念册	△	×	×	×	×	△	×	×	×	△	×	△	×	△	×
75	万力	△	×	×	△	△	△	×	×	×	×	×	×	×	×	△
76	玉串	△	×	×	×	△	◎	△	△	△	△	△	△	△	△	△
77	轻石	△	×	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△
78	糯米纸	△	×	△	△	△	×	△	△	△	△	△	△	△	△	△
79	水笛	△	×	△	△	△	△	△	△	△	○	△	△	△	△	×
80	塞班岛人偶	△	△	△	△	△	△	△	◎	○	△	△	△	△	△	△
81	小手电筒	△	△	△	○	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△
82	蝴蝶结变声器	△	△	△	○	△	△	△	○	△	△	△	△	△	△	△
83	古代之旅招待券	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△
84	文豪的钢笔	△	△	△	×	△	×	△	△	△	◎	△	△	△	△	×
85	可能性传真机	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△
86	猫狗周刊	×	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	×	△	○
87	陨石之箭	△	○	△	△	△	◎	△	○	△	△	△	△	△	△	△
88	下巴螺旋钻	◎	△	△	△	○	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△
89	绿色连身玩偶装	△	×	×	×	△	△	△	△	○	△	×	×	×	○	△
90	红色连身玩偶装	△	×	×	×	△	△	△	△	○	△	×	×	○	○	△
91	男人的浪漫	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
92	逃脱开关	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
93	校徽胸章	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
94	绝望球棒	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
95	暮威慈畏大亚纹土	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
96	超合金正义机器人	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
97	Alter球	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
98	梦之岛火箭	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
99	黑白熊的发带	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
100	复活节彩蛋	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
101	石丸的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
102	十神的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
103	大和田的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
104	桑田的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
105	山田的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
106	叶隐的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
107	舞园的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
108	雾切的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
109	朝日奈的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
110	腐川的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
111	大神的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
112	瑟雷丝的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
113	江之岛的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
114	不二咲的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–

学园模式

※进入该模式之前，首先要选择语音的版本，有“繁体中文”和“日本语”可供选择。

本模式是PSV版新增的迷你学园生活体验模式。秉承正篇的开场设定，不过却因为黑白熊没有准备自身的备用品而无法进入正篇，因此大家只能和乐融融地制作黑白熊备用品，以达成进入正篇的条件，获得逃离学园的情报。

游戏的基本流程是“工作部分中全员分工工作→限期内用采集的材料制作黑白熊给出的班级目标→完成班级目标换取外出票→利用外出票在自由行动部分与同伴约会提升好感度→50天后与好感度登顶的角色发生结局”。下面来看看具体的细节设定。



真结局与循环结局

如果只是普通地迎接第51天的到来，那么黑白熊会以玩家制作备品不用心，而强迫玩家继续重新过一个“50天”。虽然在奖杯收集方面这样也算作通关一次，但毫无疑问这是没有任何意义的“循环结局”。以循环结局通关开始下一周目游戏时，玩家只能继承每个角色的“采集”和“打扫”等级。要想进入游戏的真结局，与心仪的妹子双宿双飞，必须满足以下三个条件：

①完成“通讯录”上全员的友好事件，使资料达到最全。（完成所有友好事件的角色在名字前会出现★。）

②制作出最后的班级目标“魔法师黑白熊”。

③与任意角色约会，使其好感度达到最高（好感度可在黑白熊处进行确认）。

达成以上三个条件后，第51天的剧情会发生变化，迎来真结局。与此同时，与好感度达到最高的角色还能迎来个人结局。达成过个人结局的角色，在继承存档进行下周目游戏时，在黑白熊处查阅好感度的“黑白熊诊断”界面下，会出现小小的桃心记号。注意奖杯“观看学园模式所有结局”的意思，就是要触发真结局、循环结局和个人结局，缺一不可。

日程安排

玩家可以将50天的限期以“星期”为单位拆出来看。周一（第1天）~周六（第6天）是工作日，大家正常上学上班，周六会有班级目标的审查与提出，周日（第7天）就是休息日，以此周而复始。直到最后一周时，班级目标的审查会延迟到周日（第49天），然后第49天和第50天算双休（笑），第51天迎来结局。由于第48天之后将不会再有使用道具的机会，因此最迟在第48天时，要将提升等级的道具全部用掉。

工作日分为工作部分和自由行动部分，休息日则将工作部分替换为自由行动部分，也就是可以自由行动两次。休息日的具体日期为7、14、21、28、35、42、49、50。

工作部分

工作部分是在设定动作界面下安排好准备工作，然后等待角色实施即可。设定动作界面分为以下几项：

行动设定：设定各个角色的行动。下文详细解说。

动手制作：利用采集到的材料，制作班级目标、工具、消耗品与加工品等道具。

持有物品：确认以及使用拥有的道具。

学生手册：等同于正篇中的“手册选单”选项。不过在本模式下没有地图、言弹和校规的设定。

行动设定



❶	角色体力
❷	采集等级
❸	打扫等级
❹	当前工作安排
❺	当前工作场所可采集的材料。？表示还没有出现过的材料
❻	当前班级目标所需材料。其中也包括制作加工品的所需材料。达成目标数额后，棋子上会出现红勾的标识
❼	当前工作安排实施后的体力变更
❽	当前清洁度

体力设定

本模式下的体力（HP值）是以图标的样式和颜色来表示的。红色的体力饱满状态可以视为8点体力，工作时体力变更预览中，一个蓝色箭头代表消耗1.5点体力，两个蓝色箭头代表消耗2.5点体力，三个蓝色箭头代表消耗3.5点体力。而休息的五个红色箭头代表体力回复至最大值8点。以下是详细分级情况：

粉色：精神百倍状态。体力为8.5点，工作效率成倍提升。

红色：体力饱满状态。体力区间为5.5~8时位于该状态。

橙色：正常体力状态。体力区间为3~5时位于该状态。

蓝色：虚弱状态。体力区间为0.5~2.5时位于该状态。

灰色：病倒状态。体力为0时进入。病倒后强制休息3天，且不可参加自由行动。如果是苗木病倒，则强制损失1天的时间。

总结一下，红、橙和蓝色在工作效率上并没有任何区别，仅仅是对于体力状态的一个提示。病倒后由于无法参加自由行动，而且没有消耗品解除病倒状态的话，会大幅降低整体工作效率，因此是绝对应该避免的状态。由于体力数值不可视，最危险的一种状况就是在橙色体力表示（3）时，进行消耗3.5的工作，就会直接跳过蓝色虚弱状态而病倒。因此在安排工作的时候务必要谨慎，在没有工具“安全眼镜”的时期，牢记“不给橙色体力安排3.5消耗的工作”和“蓝色体力立刻睡觉回复”的两大原则。（当然有了“安全眼镜”后，只要记住让蓝色体力睡觉就行了。）粉色的精神百倍状态是早上随机出现的（当然也能通过消耗品“元气面包”来触发），此时体力强制破表达到8.5，应该果断让这个角色从事最消耗体力的工作。

采集&打扫等级

采集等级越高，采集的材料数量和珍稀度就越高；打扫等级越高，提升的清洁度就越高。等级提升是通过累积相应工作的次数而自动触发的。升级要求次数为：2→3（6次）→4（6次）→5（11次）→6（16次）→7（21次）→8（26次）→9（31次）。注意括号中的次数是每次升级后重新计算的。可以看到，从5级开始，等级提升就会变得非常困难，因此后期升级比起堆次数，还是更重视使用消耗品中的“作弊小抄”（采集等级提高1等级）和“扫除大师”（清扫等级提高1等级）。这两个消耗品使用后会将升级前的累积次数清零，因此在刚刚升级后使用是最为划算的。采集和打扫的推荐等级分配将在后文“攻略心得”中详解。

材料分类

材料也分为五种大类别，并在材料名称前通过对应图标来表示。它们分别是“文系”（笔记本图标）、“理系”（药剂图标）、“芸术系”（画笔图标）、“体育系”（足球图标）和“其他系”（螺丝图标）。这些材料通常会按照类别散布在相关的采集场所中，例如体育系材料大都在体育馆和保健室中采集。

另外材料也有珍稀度的设定。在行动设定界面下可以看到，每个采集场所可采集的材料列表中，放在最后一位的材料，就是该场所的珍稀材料。珍稀一般很难采集到，而采集等级高的角色会相对容易获得。因此在需要该材料时，应该尽量安排采集等级高的角色前去。

清洁度

清洁度会在每天行程结束后扣取固定值。如果完全不进行打扫，那么三天就会扣至底线。第四天的清洁度回复量跟不上扣取量的话，清洁度就会扣光。作为惩罚，黑白熊会强制玩家损失一整天用来打扫清洁，无论是工作还是自由行动都不能执行，而且还有因为扫除而病倒的潜在危险。因此安排1~2个高等级专职打扫人员是非常重要的。详情会在后文“攻略心得”中详解。



道具制作

玩家在本模式中持有的道具可分为四大类。分别是“班级目标”、“消耗品”、“工具”、“加工品”和“材料”。各自的区别如下：

班级目标：换取外出票和触发真结局的必要道具。通过“加工品”和“材料”制作而成。

消耗品：持有个数不限的消耗型道具。使用后能产生各种各样的效果。通过“加工品”和“材料”制作而成。

工具：持有个数限1个的装备型道具。制作后即时生效，能提升角色的采集、打扫能力。通过“加工品”和“材料”制作而成。

加工品：可以理解为通过“材料”制作而成的高级材料。

材料：在各个采集场所可获得的最低级材料，为一切道具的制作基本。

可以看到，所有道具的制作都离不开最低级的“材料”。由于制作不同道具时需要的材料品种是有重复的，如果早早将其加工成“加工品”，但是又无法完成进一步的制作（例如制作了“班级目标”所需要的“加工品”，却因为其余材料不够而没赶上期限），就会造成“材料”的资源浪费。因此强烈建议只在确定能完成制作时，才将“材料”进行加工。在行动设定界面的“可采集材料”栏中，标上红勾的旗子是将“加工品”所必须的材料也计算在内的，因此看到红勾就代表连“加工品”也能一并打造，不需要玩家自己再去反复计算了。

另外在每个工作日开始的时候，黑白熊会随机出现，并交给玩家随机数量的随机“消耗品”。这算是额外的福利，好好利用吧。

自由行动部分

工作部分结束后，或是休息日到来时，即可迎来自由行动部分。这里类似正篇中的自由行动部分，玩家可以在房间里无所事事打发掉一天，也可以任意找一名角色共度休憩时光。

想与其他角色一起行动时，只要走到她跟前与其对话，选择“一起行动”即可。“一起行动”将会继承玩家在正篇中与该角色发展的亲密度和友好事件进度，同样通过送礼和选项回答可以提升亲密度，习得技能与获得技能点数，最终完成通讯录的所有页面情报。这不仅仅是快速补完亲密度的最佳手段，同时也是完成本模式下真结局的必要条件。

※在选择角色时，按下△键会在屏幕下方出现角色头像列表，选择后即可直接来到对应角色面前。选择苗木时可以回到自己房间，结束这次自由行动；选择黑白熊则会进入“黑白熊诊断”界面，可以查看当前所有角色对苗木的好感度。

约会事件

与角色对话时，如果选择“使用外出票”，就可以前往六个特定的地点，触发特殊的约会事件。在约会事件中，每个角色在每个场所都会随机在三组话题中抽出一组供玩家选择。每组话题中都有三个选项，而对象对这三个选项所表现的好感度各有不同。选择正确的话题选项，就能提升好感度。好感度累积至一定程度后，就会在“黑白熊诊断”界面下以加一个桃心的方式表现出来。

每个角色对于话题的好感度共分四个等级，可以从对话结束后苗木的独白中判断出来。最高等级时独白是“太好了，他/她好像玩得很开心”，而最低等级的独白是“糟糕……气氛有点僵……”。话题好感度越高，越容易累积角色对苗木的总好感度。最高等级的话题好感度可以直接在总好感度上加一个桃心，因此实际游戏时应该只以最高好感度话题为目标，这是最有效率的。



但是话题选择时还需要注意几个要点：一、3组话题是随机抽取，但根据角色与约会场所的组合，并非每组话题都有最高好感度选项；二、某些角色在约会中阴晴不定，迎合其特点的话题未必就能提升好感度。好在即使选择的话题惹他不高兴了，总好感度也是不会下降的。每个角色在每个场所的最高好感度话题选项在后文有详细刊载，欢迎大家查阅。

心防突破

在约会事件中，将会随机触发“心防突破”事件。这个事件模拟了正篇中的“不间断讨论”环节，玩家事先会得到“肯定”和“否定”两颗言弹，选择其一对角色发言中的两处弱点之一发射，即可完成该事件。根据言弹选择与攻击弱点的组合，也会给对象带来上文所述的四个等级的好感度变动。与通常约会事件不同的是，心防突破事件中，必然会有最高好感度的组合方式。不过从字面上有些难以判断，玩家同样可以查阅后文给出的详细刊载。

攻略心得

抛开“体验游戏完整内容”这种感性方面的理由，玩学园模式最大的目的，就是快速收集相关奖杯以完成白金。该模式下可以并行且快速完成几个难搞的奖杯，为此玩家应该先有一个初步的认识，就是认清自己在这个模式下的最终目标：

①填满“通讯录”上全员的页面，加满所有人的亲密度。

②制作出最后的班级目标“魔法师黑白熊”，快速赚取黑白熊徽章。

③完成循环结局、真结局与全部个人结局。

是不是觉得这三条很眼熟？没错，在这个模式下玩家的目标，其实是与该模式的真结局完全挂钩的。玩家追求真结局的过程，其实就是获得那些难搞的奖杯的最快途径。接下来小编就为玩家们详细分析攻略该模式的最佳步骤与心得。



一周目

进入真结局的必要条件之一，是完成“通讯录”上全员的友好事件，使资料达到最全。如果是刚刚完成正篇一周目过来的玩家，那么必然是还差了不少页面的。既然友好事件未全部触发，那么一周目自然应该将所有的自由行动时间都拿来补充亲密度和友好事件，这样必然就没有时间触发约会事件，外出票也没有机会消耗。

那么一周目索性就不要追求班级目标，专心提升角色的采集与打扫等级，自由行动都用来填补通讯录，为二周目的真正战斗做准备。两个打扫等级达到6~8的角色同时进行打扫，即可在没有打扫工具的情况下完全回复每天扣除的清洁度，因此建议玩家从初期打扫等级较高的角色中，选中2个角色来专职负责打扫，获得的消耗品“扫除大师”先集中给一名角色使用，保证在一周目结束时，该角色打扫等级达到7以上就OK了。其余成员主要发展采集等级，采集的材料以制作消耗品“作弊小抄”（采集等级提高1等级）和“扫除大师”（清扫等级提高1等级）为中心。在采集等级提升至5之后，开始使用“作弊小抄”来提升采集等级。当清洁度出现危机时，可以暂时停止采集，适当地分配角色帮忙打扫一下。

一周目过程中尽量保持角色不要病倒，稳定提升等级。结束时的理想状态是通讯录全满，扫除等级平均在7的角色有两名，采集等级全员平均在5以上，并且有特别突出的角色在7、8。

二周目

通关后继承采集等级和打扫等级，使得玩家在初期就可以采集到珍稀材料，为完成班级目标和制作工具省下不少工夫。第二周目应该尽力完成每一个班级目标，以拿到刚好对应全部自由行动时间的外出票，不断进行约会来攻略每个角色。50天里最多能进行58次约会。由于真结局通关不会继承好感度，只会继承已达成的个人结局，因此一个周目最多也只能完成五个角色的个人结局。十四个角色至少也需要三个周目进行攻略。以真结局每次通关获得200个黑白熊徽章来算，最少也能在这个模式中赚取600个徽章，要达成999个徽章收集的奖杯是绰绰有余。因此建议在进入二周目之前，将徽章用来购买鉴赏模式的要素，消耗至399最佳。

工作部分，建议早期完成“工具”，能让采集的效率成倍提升。特别是强烈建议初期尽快制作出“安全眼镜”，减少体力消耗后，基本就不会出现病倒的事故。接下来制作“湿拖把”，加上扫除等级最高的角色一人，就能完全应对清洁度的扣减，让其余所有人力都能专注于采集。达成班级目标后，剩余的期限应该尽量集中采集用以制作“作弊小抄”的材料，为之后的周目减负。中、后期材料足够之后，如果有角色进入虚弱状态，还可以直接以消耗品来回复，都不用进行休息。

自由行动部分全部进行约会。在邀约之前进行一次存档，没有刷出最高好感度选项就读档重来。如果某个角色在某个约会场景中，三组话题各自都有一个最高好感度选项，就连存档读档的工夫都省掉了。如果还想轻松一点，建议选择至少有两个最高好感度选项的场景，进入之后在出现选项前存档，然后就可以反复刷新该场景的三组话题选项。好感度的累积可以在“黑白熊诊断”界面看到，10颗桃心将对应角色顶过终点线后即可放置，在结局时会自动出现与其对话发生个人结局的选择方式。达成五个结局后，就不用浪费时间继续约会了，反正好感度也不会继承。

二周目同样保持角色不要病倒，稳定提升采集等级。最后一定要制作出“魔法师黑白熊”以赚取200徽章。理想的结束状态是触发五个个人结局。

三、四周目

有了二周目的铺垫后，所有角色的采集等级应该都非常高了。此时不管是完成班级目标还是制作道具基本都是碾压级别。按照二周目的要领继续即可轻松完成。等四周目结束时，理想的状态是全员完成个人结局，收集完礼物101~114号，黑白熊徽章刚好999个。拿到“持有999枚黑白熊徽章”和“观看学园模式所有结局”后，就正式宣告该模式完美通关了。

学园模式相关资料

全道具一览表

班级目标

名称	委托日	制作期限	所需材料&所在地	报酬
帅气黑白熊	1	5	希腊雕刻×1、螺丝×2（教室）、扳手×2（物理教室）、雕刻刀×5（美术教室）	外出票×8
扫除黑白熊	6	7	马达×5、二进位的九九乘法表×5、抹布×5（资讯处理室/音乐教室/体育馆）、螺丝起子×3（美术教室/植物庭园）	外出票×8
歌舞黑白熊	6	7	圆周率计算机×5、IC晶片×5、二进位的九九乘法表×3、焊枪×1、铃鼓×1（音乐教室）	外出票×8
环保黑白熊	13	7	不锈钢×20、树枝×20（植物庭园）、酒精灯×5（物理教室）、食虫植物理教室×2（植物庭园）	外出票×8
厨师黑白熊	13、20	7	瓦斯枪×10、胃肠药×5（保健室/体育馆）、切肉菜刀×10（厨房/植物庭园）、食谱×20（厨房/图书室）	外出票×8
萌萌黑白熊	20、27	7	秘密诗集×10、油漆×20、绷带×5（保健室）、荧光棒×2（音乐教室）、积体电路×5（物理教室/资讯处理室）	外出票×8
成人黑白熊	27	7	希腊雕刻×5、不锈钢×20、电锯×10、马梯×5（植物庭园）、针筒×20（保健室）	外出票×8
聪明黑白熊	34	7	圆周率计算机×10、马达×10、二进位的九九乘法表×30、程式码×20、黑白熊画册×1（图书室）	外出票×9
超武装黑白熊	34	7	IC晶片×20、钢铁板×5（物理教室）、瓦斯枪×30、焊枪×30	外出票×9
魔法师黑白熊	41	8	希腊雕刻×10、IC晶片×20、秘密诗集×30、油漆×50、SF小说×30（图书室/物理教室）	外出票×4、黑白熊徽章×200

工具

名称	效果	所需材料&所在地
古代的参考书	文系材料的采集个数加倍	秘密诗集×5、SF小说×5（图书室）、笔记本×10（教室）
望远显微镜	理系材料的采集个数加倍	大三角板×2、参考书×10（教室/音乐教室）、电灯泡×10（保健室）
黑白丽莎的微笑	芸术系材料的采集个数加倍	希腊雕刻×1、美工刀×5（图书室/资讯处理室）、黑白熊画册×2（图书室）
强化胸大肌支撑带	体育系材料的采集个数加倍	钢铁板×2（物理教室）、水管×5（植物庭园）、焊枪×5
安全带	其他系材料的采集个数加倍	食虫植物理教室（植物庭园）×2、方向盘×5、扳手×10（物理教室）
安全眼镜	减轻采集消耗的HP	荧光棒×2（音乐教室）、螺丝×10（教室）、树枝×10（植物庭园）
湿拖把	清扫的效率提高	抹布×5（资讯处理室/音乐教室/体育馆）、消毒液×2（保健室）
NOMA拖把	清扫的效率大幅提高	哨子×3（体育馆）、抹布×20（资讯处理室/音乐教室/体育馆）、圆周率计算机×5

消耗品

名称	效果	所需材料&所在地
大杯牛奶	回复少量HP	牛奶×3（厨房）、铝罐×1（厨房/资讯处理室）
三明治	回复不算少的HP	面包×3（厨房）、牛奶×1（厨房）、切肉菜刀×1（厨房/植物庭园）
没炒过的炒面面包	回复相当多的HP	树枝×3（植物庭园）、面包×1（厨房）、切肉菜刀×1（厨房/植物庭园）、食谱×1（厨房/图书室）
味之素之素之素	将HP回复到最大值	弹珠×2（教室/美术教室）、食谱×2（厨房/图书室）、胃肠药×1（保健室/体育馆）
妈妈的热牛奶	所有人的HP都回复到最大值	牛奶×6（厨房）、铝罐×5（厨房/资讯处理室）、食谱×2（厨房/图书室）、绷带×1（保健室）
元气炸弹DX	从病倒状态中回复	胃肠药×1（保健室/体育馆）、乐谱×5（音乐教室）、码表×1（音乐教室/体育馆）
元气面包	使执行下一次行动时精神百倍	电灯泡×5（保健室）、面包×2（厨房）、切肉菜刀×1（厨房/植物庭园）
短掸子	回复少量清洁度	抹布×1（资讯处理室/音乐教室/体育馆）、树枝×1（植物庭园）
吸尘器	回复不算少的清洁度	抹布×2（资讯处理室/音乐教室/体育馆）、水彩颜料×1（美术教室）、马梯×1（植物庭园）
黑白森吸尘器	将清洁度回复到最大量	黑白熊画册×1（图书室）、圆周率计算机×1、相机×1（资讯处理室）
作弊小抄	采集等级提高1等级	大三角板×3（教室）、黑白熊画册×3（图书室）、油画颜料×3（美术教室）、平板电脑×3（资讯处理室）、荧光棒×3（音乐教室）
扫除大师	清扫等级提高1等级	银汤匙×3（厨房房）、钢铁板×3（物理教室）、消毒液×3（保健室）、食虫植物理教室×3（植物庭园）、哨子×3（体育馆）

加工品

名称	所需材料&所在地
秘密诗集	乐谱×2（音乐教室）、弹珠×1（教室/美术教室）
圆周率计算机	电灯泡×2（保健室）、参考书×1（教室/音乐教室）
二进位的九九乘法表	笔记本×2（教室/图书室）、程式语言用书×1（图书室）
程式码	程式语言用书×2（图书室）、参考书×1（教室/音乐教室）
IC晶片	螺丝×2（教室）、积体电路×1（物理教室/资讯处理室）
希腊雕刻	大理石×1（美术教室）、铝罐×3（厨房/资讯处理室）、雕刻刀×2（美术教室）
不锈钢	厚纸箱×3（体育馆）、铃鼓×1（音乐教室）
电锯	树枝×3（植物庭园）、铁板×1（教室/物理教室）、螺丝起子×1（美术教室/植物庭园）
瓦斯枪	酒精灯×1（物理教室）、针筒×1（保健室）
焊枪	铁板×2（教室/物理教室）、积体电路×1（物理教室/资讯处理室）
油漆	水彩颜料×2（美术教室）、树枝×1（植物庭园）
马达	扳手×3（物理教室）、足球×1（体育馆）
方向盘	美工刀×1（图书室/资讯处理室）、水管×1（植物庭园）

约会事件最高好感度选项

石丸清多夏

场所	最高好感度选项		
餐厅	你总是很热血呢	早餐果然就该吃日式的啊！	–
福利社	整理一下比较好吧？	–	–
图书室	来用功念书吧？	来打扫吧？	–
娱乐室	好像没有可以玩的游戏啊	要玩黑白棋吗？	–
音乐教室	我很喜欢音乐	这钢琴好像很贵啊……	–
植物庭园	在这里散步一下吧？	有鸡耶！	鸡没办法当成食粮呢
突破心防	可以被原谅←肯定		
ED	建立努力之人才能获得回报的世界		

十神白夜

场所	最高好感度选项		
餐厅	要喝什么吗？	要不要聊些什么？	–
福利社	真想要这套甲胄	好怀念转蛋机啊	–
图书室	书也不能只是看过呢	读书很有趣呢	–
娱乐室	里面那个是吃角子老虎机吗？	来打撞球吧？	–
音乐教室	说到音乐教室就想到鬼故事	好想去音乐会……	–
植物庭园	真不搭调啊……	这里好像很闷热耶？	–
突破心防	身处的世界不同←肯定		
ED	像我这样的人明明多得是		

大和田纹土

场所	最高好感度选项		
餐厅	你的发型怎么弄的？	要喝什么吗？	–
福利社	要不要来玩转蛋机？	–	–
图书室	没有漫画吗？	–	–
娱乐室	里面那个是吃角子老虎机吗？	–	–
音乐教室	好想唱卡拉OK	–	–
植物庭园	在这里睡个午觉应该很舒服	你喜欢狗对吧？	–
突破心防	一定会笑我吧←否定		
ED	是要当木工对吧！		

桑田里昂

场所	最高好感度选项		
餐厅	嘴馋就该吃汉堡吧？	–	–
福利社	好怀念转蛋机啊	–	–
图书室	好想睡觉啊	好想看漫画啊……	–
娱乐室	来挑战射飞镖吧！	里面那个是吃角子老虎机吗？	–
音乐教室	真想请舞园同学来唱歌	–	–
植物庭园	在这里睡个午觉应该很舒服	–	–
突破心防	隐瞒到最后了吧←否定		
ED	你会继续唱歌吗？		

山田一二三

场所	最高好感度选项		
餐厅	要喝什么吗？	吃东西很重要啊	你晚上都做些什么？
福利社	好怀念转蛋机啊	不知道有没有新的卡通DVD呢？	–
图书室	好想看漫画啊……	–	–
娱乐室	里面那个是吃角子老虎机吗？	–	–
音乐教室	常听哪种音乐？	–	–
植物庭园	–	–	–
突破心防	神赐予的……←肯定		
ED	作为朋友默默守护他		

叶隐康比吕

场所	最高好感度选项		
餐厅	早餐就是要吃和式的啊！	做个便当去哪里吃吧！	告诉我哪里有风水宝地嘛！
福利社	真想要这套甲胄	好怀念转蛋机啊	–
图书室	能不能帮我占卜？	有叶隐的书吗？	好想睡觉啊
娱乐室	里面那个是吃角子老虎机吗？	要玩黑白棋吗？	好像没有可以玩的游戏啊
音乐教室	真想请舞园同学来唱歌	这钢琴好像很贵啊……	我很喜欢音乐
植物庭园	鸡没办法当成食粮呢	有鸡耶！	在这里睡个午觉应该很舒服
突破心防	让他帮我←肯定		
ED	加入「某个研究会」？		

舞园沙耶香

场所	最高好感度选项		
餐厅	要喝什么吗？	做个便当去哪里吃吧！	–
福利社	有可爱的娃娃耶	–	–
图书室	来用功念书吧？	有饰品相关的书耶	–
娱乐室	要玩黑白棋吗？	要不要试试看射飞镖？	–
音乐教室	我很喜欢音乐	真想请舞园同学来唱歌	–
植物庭园	有很多种植物呢	–	–
突破心防	会给他带来困扰的←否定		
ED	我也一样啊		

雾切响子

场所	最高好感度选项		
餐厅	要喝咖啡吗？	你会下厨吗？	–
福利社	有可爱的娃娃呀！	也有香水跟熏香呢	–
图书室	好安静啊	好想看漫画啊……	–
娱乐室	要不要坐下来聊天？	要玩黑白棋吗？	–
音乐教室	我很喜欢音乐	你喜欢什么类型的音乐？	–
植物庭园	来编花冠吧！	有鸡耶！	–
突破心防	什么也办不到←否定		
ED	害怕失去了什么东西？		

朝日奈葵

场所	最高好感度选项		
餐厅	你是不是胖了一点？	你都不把头发放下来吗？	–
福利社	来寻宝吧！	也有卖零食耶	不知道有没有卡通DVD呢？
图书室	好想睡觉啊……	好想看漫画啊！	–
娱乐室	来挑战射飞镖吧！	想要从事户外游戏	你喜欢看运动漫画吗？
音乐教室	好想唱卡拉OK	要不要大家来合唱呢？	–
植物庭园	有鸡耶！	树上有没有水果呢？	–
突破心防	大游特游！←肯定		
ED	你不是要拿金牌吗？		

腐川冬子

场所	最高好感度选项		
餐厅	要喝红茶吗？	最近有什么感兴趣的事吗？	–
福利社	有可爱的娃娃耶	来寻宝吧！	–
图书室	你会看同人志吗？	读书很有趣呢	你是用电脑来写作吗？
娱乐室	要打撞球吗？	要玩黑白棋吗？	–
音乐教室	好想去演唱会……	你会听音乐吗？	–
植物庭园	花好美呀	真不搭调啊……	–
突破心防	怀抱无用的期待←否定		
ED	因为我们是伙伴		

大神樱

场所	最高好感度选项		
餐厅	早餐就是要吃和式的啊！	想跟你一起健身	–
福利社	整理一下比较好吧？	有可爱的娃娃耶	木桶可以拿来锻炼肌肉吗？
图书室	好安静啊	没有轻小说吗……	–
娱乐室	很想活动一下筋骨吧？	好闲啊……	–
音乐教室	我很喜欢听音乐	要不要大家来合唱呢？	–
植物庭园	如果有樱花就好了	比起鸡更希望看到兔子啊	–
突破心防	包容我←肯定		
ED	精神面的坚强，对吧？		

瑟雷丝

场所	最高好感度选项		
餐厅	这里的食物很好吃呢	早餐果然就该吃西式的啊！	–
福利社	有什么想要的吗？	这花瓶好像很贵呢	–
图书室	读书很有趣呢	这装饰感觉很高级耶！	–
娱乐室	里面那个是吃角子老虎机吗？	要玩黑白棋吗？	–
音乐教室	设备好高级啊！	这钢琴好像很贵啊……	–
植物庭园	在这里散步一下吧？	真不搭调啊……	–
突破心防	陪在我身边←肯定		
ED	西洋的城堡吗？		

江之岛盾子

场所	最高好感度选项		
餐厅	当模特儿应该很辛苦吧？	做个便当去哪里吃吧！	–
福利社	真想要这套甲胄	有似乎可以当成武器的东西耶！	–
图书室	也有很多实用书耶	书也不能只是看过呢	–
娱乐室	有没有游戏片啊？	来挑战射飞镖吧！	–
音乐教室	这里有点暗，感觉很安心	有没有人找你出唱片？	–
植物庭园	比起鸡更希望看到兔子啊	草好茂盛啊！	–
突破心防	苗木同学一直约我←否定		
ED	要寻找梦想		

不二咲千寻

场所	最高好感度选项		
餐厅	做个便当去哪里吃吧！	–	–
福利社	要不要来玩转蛋机？	有没有什么有趣的东西呢？	–
图书室	好安静啊	读书很有趣呢	你常来图书室吗？
娱乐室	不愧是希望峰学园啊……	要玩黑白棋吗？	这里有电脑杂志耶
音乐教室	真想请舞园同学来唱歌	–	–
植物庭园	在这里散步一下吧？	有鸡耶！	–
突破心防	会瞧不起我←否定		
ED	只要专心投入就行了		



奖杯攻略

奖杯总数	38	铜杯	27	银杯	5	金杯	5	白金	1

项目	内容
白金难度	4/10
白金所需时间	30~35小时
在线奖杯	无
最少通关次数	5（正篇通关1次，学园模式通关4次）
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

奖杯综述

这样一款优秀的官方中文版作品，如果纯为了奖杯而快进冲进度的话未免太暴遣天物，因此白金所需时间乃计算了玩家阅读剧情的时间。正篇约20小时通关，中途不要乱用徽章，黑白熊转蛋机中尽量抓完绝大部分礼物，班级审判部分不是打得太差劲的话，通关时徽章至少也应该有500个以上。之后在学园模式中刷满全角色的好感度，达成真结局后基本就拿齐奖杯了。学园模式第一周目没有基础，大概需要3小时左右才能通关。第二周目之后继承角色等级，通关的时间也会越来越快。四周目时参考攻略，最快大概2小时不到就能通关。持有999个徽章拿到奖杯后，再去鉴赏模式中购买所有要素。最后在转蛋机中以50个徽章为一个单位，降低重复率来补完没抽到的礼物，抽不出来就读档。至此即可完成所有奖杯的收集。

获得所有奖杯（白金）
取得条件：获得除白金之外的所有奖杯

完成序章（铜杯）
取得条件：完成序章

完成第1章（铜杯）
取得条件：完成第1章

完成第2章（铜杯）
取得条件：完成第2章

完成第3章（铜杯）
取得条件：完成第3章

完成第4章（铜杯）
取得条件：完成第4章

完成第5章（铜杯）
取得条件：完成第5章

完成所有章节（金杯）
取得条件：完成所有章节

与石丸清多夏的亲密度达到MAX（铜杯）
取得条件：完成通讯录中关于石丸清多夏的所有页面

奖杯说明：正篇中时间不够，有可能无法触发该角色的全部友好度事件，亲密度自然也达不到最大。友好度事件进度会继承在学园模式中，通关后直接在学园模式一周目下即可全部补满。下文同类型奖杯均是同理。

与十神白夜的亲密度达到MAX（铜杯）
取得条件：完成通讯录中关于十神白夜的所有页面

与大和田纹土的亲密度达到MAX（铜杯）
取得条件：完成通讯录中关于大和田纹土的所有页面

与桑田里昂的亲密度达到MAX（铜杯）
取得条件：完成通讯录中关于桑田里昂的所有页面

与山田一二三的亲密度达到MAX（铜杯）
取得条件：完成通讯录中关于山田一二三的所有页面

与叶隐康比吕的亲密度达到MAX（铜杯）
取得条件：完成通讯录中关于叶隐康比吕的所有页面

与舞园沙耶香的亲密度达到MAX（铜杯）
取得条件：完成通讯录中关于舞园沙耶香的所有页面

与雾切响子的亲密度达到MAX（铜杯）
取得条件：完成通讯录中关于雾切响子的所有页面

与朝日奈葵的亲密度达到MAX（铜杯）
取得条件：完成通讯录中关于朝日奈葵的所有页面

与腐川冬子的亲密度达到MAX（铜杯）
取得条件：完成通讯录中关于腐川冬子的所有页面

与大神樱的亲密度达到MAX（铜杯）
取得条件：完成通讯录中关于大神樱的所有页面

与瑟雷丝的亲密度达到MAX（铜杯）
取得条件：完成通讯录中关于瑟雷丝的所有页面

与江之岛盾子的亲密度达到MAX（铜杯）
取得条件：完成通讯录中关于江之岛盾子的所有页面

与不二咲千寻的亲密度达到MAX（铜杯）
取得条件：完成通讯录中关于不二咲千寻的所有页面

与全员的亲密度达到MAX（金杯）
取得条件：完成所有通讯录的页面

奖杯说明：只要没有太过浪费自由行动的次数，正篇+学园模式一周目的自由时间足以完成该奖杯。

持有999枚黑白熊徽章（银杯）
取得条件：搜集999枚黑白熊徽章

奖杯说明：在正篇中如果运气和技术不是太烂，在搜集大部分礼物的基础上，正篇通关时至少也应该有500枚以上的徽章。学园模式从二周目起至四周目，每次真结局通关都会获得200枚徽章，足以获得该奖杯。要购买鉴赏模式的要素和补完礼物，请在获得本奖杯之后再去。注意正篇中每次黑白熊转蛋机抽奖时只用一枚徽章去抽，重复的礼物也可以作为送礼使用。

搜集50种礼物（铜杯）
取得条件：搜集50种礼物

搜集所有种类礼物（银杯）
取得条件：搜集所有种类礼物

奖杯说明：No.1~91的礼物均可在正篇攻略过程中通过转蛋机获得。No.92的礼物在正篇通关后可以通过转蛋机获得。No.93~100的礼物是完成正篇章节时自动获得。No.101~114的礼物是通过学园模式完成个人结局时获得。其中No.1~90的礼物可以在自由行动时间用于送礼。不过千万注意，即使是曾经获得的礼物，如果通过送礼送出，导致残余为0时，是不会计入已搜集礼物的，需要通过转蛋机重新抽回来。因此送礼时一定要每种礼物留一个。其他所有奖杯都获得之后，如果No.1~92的礼物还没集齐，就以50个徽章为一个单位，以S/L大法来抽取。

完成学园模式（铜杯）
取得条件：完成1次学园模式

观看学园模式所有结局（银杯）
取得条件：达成学园模式中的所有结局

奖杯说明：详细请查阅前文“学园模式”下的“攻略心得”部分。

SP突破10（铜杯）
取得条件：技能点数突破10点

SP突破20（银杯）
取得条件：技能点数突破20点

SP突破30（金杯）
取得条件：技能点数突破30点

挑战黑白转蛋机100次（铜杯）
取得条件：挑战黑白转蛋机的次数达到100次

奖杯说明：正篇中以1个徽章为单位抽100次即可达成。

购买监赏室中的所有要素（金杯）
取得条件：购买监赏室中所有项目

奖杯说明：一定要先完成“持有999枚黑白熊徽章”的奖杯后再来达成，否则会造成徽章的浪费。另外画廊中还隐藏有一张隐藏CG和一段隐藏影像。隐藏CG需要在第三章开篇时持有No.91礼物“男人的浪漫”才能获得，详情可查看攻略部分；隐藏影像则需要正篇通关后通过转蛋机抽取No.92礼物“逃脱开关”，获得后会在画廊中自动开启。

未受伤通过审判（金杯）
取得条件：完全没受到损伤便完成任一场班级审判

奖杯说明：建议与后文的“未重试通过审判”和“未使用集中力通过审判”一起获得。目标为最简单的第1章班级审判，初次挑战时装备技能“刚腕”会轻松一些。

未重试通过审判（铜杯）
取得条件：完全没重试便完成任一场班级审判

击坠100次杂音（铜杯）
取得条件：在『枪弹辩驳』的班级审判中累计击坠100次杂音台词

击坠500次杂音（银杯）
取得条件：在『枪弹辩驳』的班级审判中累计击坠500次杂音台词

奖杯说明：自杂音台词系统解放后，每次“不间断讨论”环节听完一次全程讨论，并以背触板快速消除杂音，应该在通关之前就能获得。

未使用集中力通过审判（铜杯）
取得条件：完全没使用集中力便完成任一场班级审判

PSV游戏集锦

刀剑神域 虚空碎片 / 超女神信仰 诺瓦露 激神漆黑之心
JUMP 全明星 胜利之战 / 第 3 次超级机器人大战 Z 时狱篇
万亿魔坏神 / 魔都红色幽击队 / 自由战争 / 英雄战姬
灵魂命运 /IA/VT 七彩斑斓 / 剑之街的异邦人 黑之宫殿
信长之野望 创造 / 萤火虫日记 / 少女与战车 制霸战车道









PSV广告欣赏





特别收录

《战国无双4》中文剧情CG影像



《共斗公会》宣传影像




THE LEGEND OF HEROES
碧の軌跡
Evolution
アオノキセキ エヴォリューション
Falcom
©2013 Nihon Falcom Corporation. All Rights Reserved.


キミと紡ぐ、七色ノ世界。
IA/VT
-COLORFUL-

PSV 专辑

PSV SPECIAL

VOL.9

Vita 动态

PS+ 俱乐部
DLC 天国

Vita 企划

中国战略
PSV 入华进行时



更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

PSV 专辑 9 光盘定价：35 元

本手册随盘附赠不能单独销售

Vita 动作

失忆症V
蒸汽世界 挖掘
幻影破坏者 战场
钢铁奇兵 东京始战
剧场版 魔法少女小圆 战斗五芒星

Vita 攻略

战国无双 4
魔界战记 4 回归
暗魂献祭 Delta
JUMP 全明星 胜利之战
初音未来 女歌手计划 F 2nd
枪弹辩驳 希望学园与绝望高中生
超次次元游戏 海王星 重生 2 姐妹世纪